Den Nidländska Reningen

3

SLUTSTRIDEN



DEN NIDLÄNDSKA RENINGEN – EN ÄVENTYRSTRILOGI I EREB ALTOR

DEL 3:

SLUTSTRIDEN

INNEHÅLL

FÖRORD

I JUNI var det dags igen, jag var helt enkelt tvungen att börja hamra på tangentbordet för att färdigställa den tredje delen av *Den nidländska reningen*. På bottenvåningen började *"Der Påveknullarna (PK): Scheikes söner"* att gå runt på bandaren och på övervåningen släppte jag loss fantasin. När jag nu äntligen har lyckats slita mig känns det bra och jag hoppas att ni kommer att tycka om det. Många kända ansikten dyker upp igen och förgyller rollpersonernas tillvaro.

Till hjälp har jag haft David Hanson. Han kom med bra idéer till den första synopsen och han har även utformat majoriteten av kartorna. Dessutom har Henrik Strandberg hjälpt till med att göra de två första versionerna av synopsen och även han har haft kul idéer av vilka jag har använt ganska många.

Sedan måste jag även tacka ett antal andra personer som funnits i bakgrunden under mitt arbete. Dessa är grabbarna i PK, Stina (som inte dödade datorn, trots allt!) och familjens yngste medlem; den idag nästan tre veckor gamle Martin Johan Gustav som med sitt skrik och gnäll onekligen adderat en ny dimension till det här med rollspel (?).

Avslutningsvis vill jag bara ge er några ord på vägen:
"Lycka till i kampen mot Vicotnik"
-Johan Sjöberg
Lidingö juni 1991

P. S. Du som skall delta som spelare i det här äventyret bör sluta läsa omedelbart! D. S.

INFORMATION TILL SL

Nedan följer först en kort presentation av äventyrets uppläggning och olika delar och sedan följer lite allmänna tips.

Innan det riktiga äventyret börjar ges en kort presentation av vad som hänt i de två tidigare delarna av *Den nidländska reningen*. Efter det kommer en inledning som till stora delar kan läsas upp direkt för spelarna medan vissa delar kräver att man rollspelar dem. Äventyret utspelas på sommaren år 613 och Den nidländska reningen har pågått i nästan fem månader. Rollpersonerna har sedan det att det förra äventyret, Melindors återkomst, slutade befunnit sig i Berendien och hjälpt till att organisera försvaret i landets norra delar sedan Vicotnik gått till attack. När äventyret börjar får rollpersonerna besök av en gammal vän, alven Talyros. Han talar om för rollpersonerna att hans far, alvkonungen Pargal, samlar alla Erebs hjältar i Landoris alvskogar och han ber rollpersonerna att ta sig dit. Rollpersonerna ger sig av och när de tar sig igenom den magiska gördel som skyddar Landori blir de upptäckta av en svart rovfågel. De tar sig in i skogen och träffar Pargal som förklarar att de skall bege sig till Yndar för att hämta Tvillingstaven, mänsklighetens enda hopp. Under natten anfalls trädslottet och rollpersonerna och Erebs övriga hjältar förs på magisk väg till Yndar, men något går fel och endast rollpersonerna kommer fram till den rätta destinationen.

Väl på Yndar tar de sig igenom grottor och en förstenad skog för att nå berget Hertach där Tvillingstaven finns. De besegrar Tvillingstavens demoniske väktare och förs av en magisk virvelvind till Nidland.

I Nidland hamnar de i ett härläger ur vilket de tvingas fly, förföljda av nidländska soldater. Det faller sig inte bättre än att de drivs ut i ett område kallat Kabsahs sandöken. Efter att ha vandrat i öknen under ett par dagar träffar de en man som presenterar sig som Aborghin. Han för rollpersonerna till sitt hus och där läker han deras sår och ger dem mat och vatten. Rollpersonerna stannar hos honom ett tag och forskar tillsammans med honom fram fakta som tyder på att Magikernas stad Densel skall ha legat i öknen. Densel är den enda platsen där man kan framkalla den Gode bestraffaren med Tvillingstavens hjälp, och de beger sig dit.

Några har dock hunnit före rollpersonerna. Det är den Onde Bestraffaren och ett antal nidländska soldater och mörkerriddare. Rollpersonerna tar sig dock genom ett antal labyrinter och når till sist ned till Stormarnas sal. Där framkallar man den Gode Bestraffaren i samma ögonblick som den Onde krossar taket i salen och en vild strid uppstår vilken vinns av den Gode Bestraffaren. Han förklarar på ett kryptiskt sätt för dem att de skall bege sig till Hynsolge för att kapa Melindors hand och på så sätt befria henne från Vicotniks kontroll. Bestraffaren söver rollpersonerna.

När rollpersonerna vaknar upp befinner de sig i Hynsolge och de beger sig till borgen i Bedorum, där Melindor befinner sig. De kapar hennes hand och förtrollningen bryts. Hon tackar rollpersonerna av hela sitt hjärta och samtidigt dyker en annan gammal vän upp, pegasen Enulisor. Rollpersonerna stiger upp på ryggen på Enulisor och de andra pegaserna och beger sig av mot Nidland för att konfrontera Vicotnik med Tvillingstaven. De tillfångatags av ett luftskepp men lyckas fly och beger sig mot Khaanîkel. Där tillfångatags de igen och förs inför Vicotnik. Bestraffaren dyker upp och befriar rollpersonerna och en

slutstrid uppstår vilken förhoppningsvis rollpersonerna vinner och Ereb är räddat. Slutet gott, allting gott. Eller?

Börja med att läsa igenom äventyret noggrant en eller ett par gånger innan ni börjar spela och kontrollera att du vet hur äventyrets olika delar hänger ihop med varandra. Sedan är det dags att ändra i äventyret. Om det är någonting du inte tycker om så ta bort det eller ändra det, och tycker du att någonting saknas är det fritt fram att lägga till efter eget tycke och smak. Det är ditt äventyr, och du gör som du vill med det och är på inget sätt i världen bunden till att följa det som står i äventyret. Tag sedan fram anteckningsblocket och anteckna det viktigaste och försök sedan att lära dig så mycket av äventyret som möjligt utantill. Det värsta som finns är en dåligt påläst SL som helt plötsligt rycker till när rollpersonerna har öppnat skattkistan och säger: *Oj, den var förresten låst och det finns en drake i rummet som sprutar eld på er.* (Slår med tärningarna) *Ni dog!*

Sedan kommer ytterligare en sak som är mycket viktig för dig som är spelledare: Tänk på hur du gestaltar dina spelledarpersoner. Läs igenom beskrivningarna av dessa mycket noggrant och tänk på deras olika särdrag, deras personlighet och attityd. Sen är det dags att spela teater; byt röstläge, ordval, dialekt och ansiktsuttryck för varje ny spelledarperson som dyker upp. Detta är alltid oerhört mycket roligare än en SL som läser innantill och stakar sig med monoton stämma. Dessutom sporrar det troligtvis spelarna till bättre rollprestationer och ett uttrycksfullare rollspel uppstår. Det viktiga är att försöka skapa en dialog mellan SLP och rollpersonerna, inte mellan SL och spelarna.

I det här äventyret är plats- och rumsbeskrivningarna gjorda på ett mycket inkonsekvent sätt. På de flesta platserna i äventyret är de uppdelade i två delar. En översiktsdel där allt som man kan se, höra, lukta osv. utan ansträngning, till exempel rummets möblering och form. Efter den följer en SL-del där alla mindre detaljer såsom dolda dörrar osv. presenteras. Många av dessa detaljer kräver ett lyckat slag för färdigheten Finna dolda ting för att upptäckas.

Även rumsbeskrivningarna bör du måla ut i största möjliga mån och lägga till små detaljer som temperatur och liknande. Du skall absolut inte läsa upp vad som står i äventyret innantill utan berätta med egna ord.

En annan sak som är speciell för *Den nidländska reningen* är att rollpersonerna är hjältar utsedda till sin uppgift av Ödet. Ödets avsikter är de ramar som äventyret ger, alltså bör du leda spelarna på rätt spår igen lite i smyg om de förirrar sig alltför långt bort ifrån intrigen. Håll hela tiden i tankarna att Ödet är förutbestämt och gudarna styr och ställer i människornas värld lite som de vill.

DETTA HAR HÄNT

NEDAN GES en kort presentation av vad som hände i *Helvetesfortet*, och *Melindors Återkomst*, del ett och två i trilogin den Nidländska Reningen. När äventyret *Helvetesfortet* inleds har rollpersonerna precis blivit avskedade och befinner sig på en avskedsfest tillsammans med några vänner från tiden som legoknektar i Bedorum, huvudorten i det hynsolgiska länet Mergilia. Under kvällen diskuterar man den Nidländska Reningen och varför den inte kommit och någon runt bordet säger någonting om att ett år skulle vara längre i Akrogal, varifrån Vicotnik Ärkemagikern kommer, än vad det är i Ereb. Rollpersonerna dyker djupare i saken och efter lite forskning står saken klar: Den Nidländska Reningen är på väg, och det snart! Forskningen har visat också på en annan sak. På den nidländska sidan av Grynnerbergen finns en stor försvarsanläggning, vilken kallas Helvetesfortet, där man troligtvis som bäst håller på och förbereder sig inför den Nidländska Reningen. Rollpersonerna sänds iväg för att spionera på och bevaka Helvetesfortet och om möjligt ta sig in och sabotera för nidlänningarna.

På vägen till Grynnerbergen träffar de alvprinsen Talyros och hans pegas Enulisor, vilka de räddar livet på. Med sig som guide genom Grynnerbergen har de Ehrman Wall, en vän till dvärgarna. Han föreslår att man skall ta vägen genom Tårat-Khôn, dvärgarnas rike. De blir dock inte insläppta vid den norra porten utan får vända med svansen mellan benen. Vad skall de göra? Då får Ehrman en idé. Det finns några gamla övergivna dvärggruvor lite längre söderut. De kanske inte leder hela vägen under muren, men det kan väl vara värt ett försök. Ehrman själv vill dock inte följa med ner i grottorna utan släpper iväg rollpersonerna på egen hand.

I gruvorna stöter man samman med en stor grupp svartfolk som är bosatta i gruvan och arbetar med att framställa järnmalm och smida vapen åt Vicotnik och dennes ständigt växande arméer. Under det att rollpersonerna färdas genom gruvorna på flykt undan orcherna trillar rollpersonerna ned i en sjö genom vilken de kommer in i ett gravvalv i vilket en konung från en annan tidsålder, tiden före människor och alver, ligger begravd. I hans grav hittar de, efter det att de efter en vild strid besegrat hans mumie, en drygt femtio centimeter lång stav som det står skrivet Portens Väktare på. När de tar i staven förvandlas den till en vagt människoliknande varelse som presenterar sig som Portens Väktare och erbjuder dem hjälp "när allt hopp är ute". Sedan återgår han till formen som spiran. Rollpersonerna beger sig ut ur gravvalvet och hittar till slut ut på andra sidan. Framför sig har man då den Stora Muren, utan att veta säkert vilken sida av den man är på. Det visar sig dock snart att man är på den hynsolgiska sidan och man blir tvungna att ta sig över muren för att komma in i Nidland. Väl inne Nidland blir rollpersonerna efter en vild jakt tillfångatagna av en mycket manstark patrull från Helvetesfortet och man förs dit. När de kommer till Helvetesfortet kan de se den enorma anläggning fortet utgör och de oändliga kolonner av soldater som marscherar in och ut ur fortet och de till synes oändliga vägar som leder därifrån och de ofattbart stora härläger som finns uppslagna runt omkring fortet. Rollpersonerna slängs i en fängelsehåla utan annat än sina underkläder på sig. Dagen efter tillfångatagandet förs rollpersonerna upp till Achatoth, Helvetesfortets överbefälhavare. När de befinner sig där använder de Portens Väktares hjälp och hela bygget flyger i luften alldeles efter det att rollpersonerna har räddats av pegasen Enulisor och hans vänner vilka för rollpersonerna till Landoris alvskogar. Vid explosionen frigörs Den onde Bestraffaren, en uråldrig halvgud, ur sitt fängelse och denne beger sig till Vicotnik för att erbjuda honom sina tjänster. Så slutar Helvetesfortet. När Melindors Återkomst inleds befinner sig rollpersonerna i Landoris gröna alvskogar. Där vaknar de upp efter att ha legat i dvala under tre månader. De får träffa sin vän Talyros igen och hans far, alvkungen Pargal, visar via sin magiska skogstjärn hur Vicotnik har inlett sitt korståg med att erövra Krun, Hynsolge och delar av Cereval. Detta beror på den förstärkning rollpersonerna indirekt gett honom genom att lösa Bestraffaren ur sitt fängelse. Vicotnik är på väg mot Berendien, men deras konung är sjuk och det enda hoppet verkar stå till att rollpersonerna med en gyllene nöts hjälp skall kunna göra kungen frisk för att sedan hjälpa till att organisera motståndet mot Vicotnik. Glada i hågen ger de sig iväg och kommer utan problem till Entika, Berendiens huvudstad. Väl där blir de bestulna på den gyllene nöten, men de känner igen tjuven; det är Kharman, en vän från deras tid som legosoldater i Nya Armén. Med hjälp av en bit av hans kappa lyckas de dock spåra honom och ett mindre antal nidländska spioner. Dessutom återvinner de nöten. De får dock aldrig tid att använda nöten då Merkato, konungens nye rådgivare, utpekar rollpersonerna som nidländska spioner och de tvingas fly hals över huvud. De får hjälp av en okänd man som för dem till en stuga djupt inne i skogen. Där får de möta Hagras Rådgivaren, konungens förre rådgivare, som berättar att det enda hoppet står till Melindor, konungens förskjutna dotter som agerar

som motståndsledare i Hynsolge, men som är mycket populär hos det berendiska folket. Rollpersonerna ger sig av genom landet och hjälps över Echatiska havet av en av Hagras vänner, Ulvan. Väl i Hynsolge ser man hur förfärligt det är, överallt brinner städer, kvinnor och barn våldtas och dödas och dugliga män hjärntvättas och tas upp i Vicotniks arméer. Under resan mot Fervidun, den plats där Melindor sågs senast, träffar de Argwin, en mycket god kamrat från tiden som legoknektar, och tillsammans med honom konfronterar de flera gånger Vicotniks fruktansvärda arméer. När de anländer till Fervidun har staden intagits och medlemmar i motståndsrörelsen berättar att Melindor tillfångatagits och troligtvis dödats. Trots det ger sig rollpersonerna, tillsammans med Melindors man Riorik, in i Fervidun. Där hittar de också sent omsider Melindor i katakomberna under slottet, svag men vid liv. De flyr från Hynsolge och återvänder till Berendien och Entika. Där tar de sig in i konungens slott via en hemlig gång och kommer in i konungens sovkammare i samma ögonblick som Merkato lämnar den. I sängen ligger konung Frekvand, död. Rollpersonerna tar upp jakten på Merkato och hinner till slut upp honom i hans torn. Han kastar då av sig sin förklädnad och står där som Achatoth, den man som rollpersonerna var övertygade om att han hade omkommit vid Helvetesfortets sprängning, men man kan ju inte alltid ha rätt. En storartad slutstrid utspelas ur vilken rollpersonerna går som segrare. När de kommer ner ur tornet möts de av Hagras och några dagar senare följer Melindors kröning. Faran är över, Berendien står snart redo att försvara sig mot Vicotniks arméer, eller är det verkligen sant? Kan man någonsin vara riktigt säker?

ÄVENTYRETS BÖRJAN

NÄR ÄVENTYRET BÖRJAR befinner sig rollpersonerna i Berendien och har för ungefär en dryg månad sedan lämnat Melindors slott för att stanna kvar i Berendien och hjälpa till att hålla ställningarna när Melindor går in i Hynsolge med sina styrkor. De befinner sig ungefär i mitten av landet och är för tillfället på väg för att sammanstråla med en motståndsgrupp som arbetar ett tiotal mil nedanför gränsen mot Landoris skogar. Under den tid som gått sedan förra äventyret har de hunnit med att bygga upp ett någorlunda starkt försvar mot Vicotniks trupper, som dock har lyckats tränga in en bit i landet.

Om ni inte har spelat *Helvetesfortet* och *Melindors återkomst*, de två första delarna i trilogin *Den nidländska reningen* inleds äventyret på ett lite annorlunda sätt som presenteras nedan under rubriken 'Alternativ inledning'.

Inledningen av det här äventyret är ovanligt lång, nästan som ett äventyr, och många delar av den måste rollspelas för att det skall fungera. Det som står i kursiv stil kan dock läsas upp direkt för spelarna.

SPELARNAS INTRODUKTION

"Solens gyllene skiva håller precis på att försvinna ned bakom horisontens rand för att göra dag till natt. Ni har just avslutat ytterligare en dagsfärd och gör er redo för att slå läger i en liten glänta. Skogen ni befinner er i är Bedanskogen i Berendiens östliga delar. Anledningen till att ni befinner er här är att ni skall förstärka en av de motståndsgrupper som bekämpar Vicotniks arméer. Tyvärr måste ni tvingas erkänna för er själva att det hela verkar vara ett ganska hopplöst företag, trots att förstärkningar väntas från riddarländerna i väst.

Ni börjar så sakteliga att plocka upp de saker som ni behöver för att få en god natts sömn och någon klagar över värk i kroppens samtliga delar samtidigt som en annan av er börjar att iordningställa en eldstad i gläntans mitt. Precis när ni skall till att börja tillaga det rådjur som ni lyckats fånga under dagen flyger en duva med fjädrar lika vita som den vitaste snö in i gläntan och precis innan den landar på marken ändrar den sakta form till en gestalt som ni så väl känner igen: Det är Talyros, son till Landoris konung och er mycket gode vän. Lätt förvånade över påhälsningen hinner ni inte säga någonting innan han börjar tala:

"Kära vänner, jag har kommit hit till er med anledning av att jag ombetts av min fader, konung Pargal av Landori, att uppsöka er. Min fader är mycket oroad över vad som har hänt under den senaste tiden och trots era uppoffringar och ytterst hjältemodiga insatser verkar det onekligen som om ingenting kan stoppa Vicotnik. Men tydligen är inte allt hopp ännu ute. Vi har funnit att det kan finnas ett sätt på vilket vi kan lyckas förgöra den onde Vicotnik och hans arméer. Därför har min fader samlat samtliga Erebs hjältar i Landoris skogar. Han hoppas nämligen att ni tillsammans skall kunna uppnå det mål som krävs för att Ereb skall räddas. Exakt vad det handlar om kan jag inte avslöja i denna stund utan det får ni kännedom om i den stund ni åter träder in i Trädslottets salar. Jag hoppas att ni ställer upp för civilisationens överlevnad."

Här slutar Talyros för en kort stund att tala för att rollpersonerna skall kunna svara på hans fråga. Om svaret blir ja, vilket det förhoppningsvis blir (annars slutar äventyret här med att Talyros förklarar sin besvikelse och flyger i väg som vit duva), fortsätter han att tala:

"Jag visste att ni skulle ställa upp. Jag skall nu lämna er, men innan dess skall jag berätta hur ni tar er genom den magiska skyddsgördel som finns runt Landori och som hitintills har lyckats hindra Vicotniks arméer att tränga in. Vid den tusenåriga eken i skogens utkant, vilken jag antar att ni känner till finns det en osynlig passage som leder genom den magiska gördeln.

(SL: Rollpersonerna (inte spelarna) känner till var den tusenåriga eken ligger och kommer inte att ha några problem att hitta den. Du får alltså leda dem dit)

Om ni uttalar orden 'Landoria salinara oasria son' tre gånger öppnas passagen under ett tiotal sekunder och ni får tid att ta er in i Landoris gröna skogar. Var mycket noga med att ingen ser er när ni tar er in i skogen. Vi ses återigen vid min faders slott. Men till dess; farväl mina vänner". Med de orden antar Talyros återigen formen av duva och lyfter mot den snart försvunna solen. Precis när han skall till att försvinna bort över trädtopparna kommer från ingenstans en stor, svart rovfågel och ni ser skräckslagna hur rovfågelns klor och näbb genomborrar duvans kropp. Duvan ger upp ett skrik och rovfågeln släpper den. På vägen ned till marken slår den emot några grenar och börjar att förvandlas till Talyros. I samma ögonblick som den slår i marken är det Talyros sargade och tillsynes livlösa kropp som ligger framför er. Rovfågeln är spårlöst borta."

Om rollpersonerna undersöker kroppen kommer de att finna att Talyros är död och han kan inte på något sätt väckas till liv igen. Vad de skall göra i det här läget är en ganska svår fråga, men troligtvis, och förhoppningsvis, väljer de att ge sig av mot Landori på snabbast tänkbara sätt och samtidigt föra med sig Talyros döda kropp.

ALTERNATIV INLEDNING

Om ni inte spelat de föregående delarna av *Den nidländska reningen* inleds äventyret istället med att rollpersonerna befinner sig på valfri plats i Ereb, förhoppningsvis någorlunda nära Landori och blir där uppsökta av Talyros. Talyros förklarar dagsläget och ber rollpersonerna att bege sig till Landori då de tillhör Erebs främsta hjältar. Om rollpersonerna accepterar ger han dem en liten kvist av silverlind som är förtrollad så att den alltid pekar mot Trädslottet. Sedan förvandlar han sig och lyfter för att flyga iväg och blir dödad av den svarta rovfågeln. Sedan får du givetvis ändra lite grann i texterna som följer nedan och ta bort alla delar som refererar till händelser som utspelat sig under de två föregående äventyren.

RESAN TILL LANDORI

Resan till Landori går till stor del genom ockuperat område och det finns ständigt en risk att rollpersonerna blir upptäckta av Vicotniks synnerligen otrevliga soldater. De områden som är ockuperade ser fruktansvärda ut. De är nedbrända och skövlade och överallt våldtas det och dödas. De krigsmaskiner de för med sig är ytterst otrevliga och skrämmande och rollpersonerna mår ibland nästan illa av att betrakta sceneriet. Om ni har spelat de två tidigare delarna av *Den nidländska reningen* lär det inte vara något större problem att beskriva hur allting ser ut och hur otrevligt det är, och dessutom är spelarna redan bekanta med miljön. Om ni inte har spelat dem är det desto viktigare att du som spelledare försöker få fram den otrevliga och äckliga stämning som råder på den skövlade landsbygden. Resan tar mellan tre och fem dagar, beroende på vilket fortskaffningsmedel rollpersonerna använder. Det tar tre dagar med häst och fem dagar med apostlahästarna.

Under resan finns det en stor möjlighet till att det inträffar saker som är av intresse. T.ex. sammanstötningar med de nidländska trupperna osv. Därför beskrivs nedan några förslag på händelser som du kan använda om du känner för det.

- Rollpersonerna stöter under dagen ihop med en liten grupp nidländska soldater som är ute efter att söka strid. Eftersom rollpersonerna är beväpnade, vilket är strängt förbjudet för innevånarna i de ockuperade områdena, försöker de att gripa dem. Vad som händer beror på hur rollpersonerna agerar.
- På kvällen når de till en bondgård som står i brand och ett antal orcher ur de nidländska styrkorna håller på att förlusta sig med de två döttrarna och deras moder medan fadern och sonen redan ligger utspridda över gården. Om rollpersonerna ingriper blir de oändligt tacksamma.



- En lössläppt helveteshund dyker upp och går omedelbart till attack, helt utan förvarning.
- De konfronterar en två man stark grupp mörkerriddare vilka anser att rollpersonerna är ohyra som bör utrotas från Altors yta. Gissningsvis anser rollpersonerna detsamma om mörkerriddarna.

Till slut kommer rollpersonerna fram till Landori och den tusenåriga eken. När de sedan uttalar de magiska orden för att öppna gördeln är de iakttagna av den svarta rovfågel som dödade Pargal. Det spelar ingen roll hur noga de genomsöker området, de kan inte undgå att bli upptäckta och de kan själva inte upptäcka rovfågeln. Detta av den anledning att rovfågelns herre har skyddat den med rejält med magi. I samma ögonblick som rollpersonerna tränger in genom den skimrande valvbåge som för några ögonblick uppstår kan de se hur rovfågeln lyfter och försvinner bort, utom räckhåll för rollpersonerna. De förstår troligtvis att de har röjt hemligheten och att det nu är mycket bråttom att hinna fram till Trädslottet. Alla försök att på något sätt skada rovfågeln är dömda att misslyckas. Det går inte att hindra den från att flyga bort med den ödesdigra informationen.

I LANDORI

Troligtvis blir rollpersonerna ganska stressade om de förstår att de har röjt den hemliga passagen genom Landoris magiska gördel och sätter en faslig fart genom skogen. Under hela resan genom skogen stöter de ihop med dess innevånare som alla blir mycket bestörta och upprörda över att se Talyros döda kropp. Gissningsvis får rollpersonerna stanna till och förklara situationen ett antal gånger. Om ni har spelat *Melindors återkomst* så vet du vilken fridfull stämning som normalt vilar över Landoris skogar, men nu verkar ingenting vara sig likt. Alla är upprörda och oroliga över samma sak, Vicotniks härjningar. Det tar drygt två dagar att nå fram till Trädslottet, och när spelarna når dit är det kväll oavsett när de började resan och du kan börja med att läsa texten nedan.

»Återigen står ni framför ett av de mest udda byggnadsverk ni skådat under era liv, Konung Pargals trädslott. Det är knappt urskiljbart eftersom det smälter så väl samman med den övriga växtligheten. I samma ögonblick som ni kommer fram till Trädslottet kommer en man med långt gyllenblont hår utrusande från en portal som öppnar sig i slottets ena vägg. Ni känner igen honom som Lilarion, den man som tillsammans med sin broder Talyros behandlade er efter det att Helvetesfortet hade sprängts i luften.

»Äntligen har ni kommit, säger han ganska högt med en röst som låter något stressad, vi har väntat på er för att skaran skulle bli fulltalig.» Han tystnar i samma ögonblick som han får syn på Talyros livlösa kropp. Ansiktet stelnar till och han säger frågande: »Varför skulle det hända just dig, broder?» och sedan tittar han upp mot er och betraktar er, en efter en.»

(SL: Troligtvis bryter någon in här och förklarar vad som har hänt för Lilarion. Om de dessutom berättar om att de blivit observerade av rovfågeln kommer han att snabbt ryckas ur sin sorg och förklara för dem att det är bråttom, det gör han dock även om rollpersonerna inte berättar om rovfågeln men han ställer då först ett antal frågor om broderns död. Han för dem genom Trädslottets korridorer och salar vilkas väggar, golv och tak är av blommor och växter i alla möjliga storlekar och färger. Under det att de springer genom Trädslottet ser de flera av de hjältar som kommit för att deltaga. Här kan du lägga in möten med personer som rollpersonerna träffat ytterst flyktigt tidigare och personer som tillhör Erebs absoluta toppskikt av hjältar. Efter ett antal minuters språngmarsch når de en vägg av järnek och silverlind i vilken det öppnas en portal. Läs upp den kursiverade texten nedan för spelarna).

»Ni stannar till framför en hög vägg som till största delen består av järnek och silverlind och i samma ögonblick som Lilarion gör en halvcirkelformad rörelse med sin högra hand glider grenarna isär och bildar en portal. Han vänder sig mot er och säger: »Jag antar att ni vet vem som väntar på er här inne, och jag antar att ni vet var ni hittar honom, inte sant?»

(SL: Om ni inte spelat de tidigare äventyren förklarar han för spelarna var Pargal befinner sig, nämligen i dungen vid den magiska skogstjärnen. När rollpersonerna svarat kan du fortsätta att läsa.)

Ni tittar ut över den trädgård där ni för första gången träffade Landoris konung för nästan två månader sedan. Allting ser ut precis som då, ingenting har förändrats. Den ljuva doften av blommor och fåglarnas underbara sång, allt är precis som förut. Sakta stiger ni ut på plattformen, och ni vet vad som kommer att hända. Precis som förra gången sluter sig grenarna sakta om plattformen och gör den till en bur för att sedan föra ned er mot marken. När plattformen når marken glider grenarna isär och ni kliver ut i den troligtvis vackraste trädgården på Altor.»

Nedan följer en kortfattad beskrivning av trädgården för den som vill friska upp minnet. En mer detaljerad beskrivning finns i äventyret *Melindors återkomst.*

1. **Plattform.** Plattformen består av grenar och påminner lite om en korg. Den är i upphöjt läge cirka trettio meter ovanför marken, men den kan sänkas till marknivå på magisk väg.
2. **Bro.** Ett träd med rotsystem på båda sidor om den lilla ån hjälper den som inte vill bli blöt om fötterna.

3. **Vattenfall.** Ett litet vattenfall som ger upphov till den å som rinner genom trädgården.
4. **Dunge.** Dungen består av rödkastanjer, konung Pargals favoritträd. I dungens mitt finns en spegelblank tjärn. Via den kan Pargal se allt som händer runt om på Altor och dessutom kan händelser 'lagras' i dess minnesbank för att sedan spelas upp vid lämplig tidpunkt. När rollpersonerna går in i dungen kan du gå över till 'Ett återseende' nedan.
5. **Kapell.** Ett litet tomt kapell bildat av sammanslingrade växter.
6. **Himmelseken.** Trädgårdens högsta träd vars stam och blad skimrar lätt i silver.

Ett återseende

När rollpersonerna går in i dungen möter de återigen alvkungen Pargal. Han befinner sig här för att, som alltid, förklara för rollpersonerna hur landet ligger.

När ni stiger in bland dungens rödbruna träd ser ni Pargal, alvernas konung. Hans långa, svallande, snövita hår faller ned över hans axlar och han är iklädd samma kåpa som han hade vid ert förra möte, en lång kåpa i enkelt brunt tyg. I samma ögonblick som ni träder in i dungen vänder han sig mot er:

"Välkomna, mina kära vänner. Det glädjer mig oerhört att ni har kommit. Vi är i verkligt behov av er hjälp. Sedan vi sågs sist har läget förändrats och det är betydligt värre än då. Berendien håller på att erövras, Krun är helt i Vicotniks händer, halva Cereval är ockuperat. Visserligen har allierade styrkor under ledning av Melindor lyckats att slå in en kil vid Bedorum i Hynsolge, men läget är trots allt att betrakta som mycket kritiskt. Därför har jag samlat alla Erebs framstående hjältar här i mitt Trädslott. Detta är den sista möjlighet vi har, den enda utvägen. I morgon skall ni alla, med magins hjälp, föras till en plats som kallas Yndar för att där försöka att där få tag på den andra Tvillingstaven, på ett berg som kallas Hertach."

Pargal gör en magisk gest mot tjärnen och på dess yta framträder en bild av ett landskap av svart sten och mot horisonten kan ni se hur ett berg reser sig och på dess topp kan ni ana en kloliknande hand. "Tvillingstaven finns i armen som ni ser. Den kallas Hertachs arm och den är den enda möjligheten till räddning. I den finns nämligen krafter som kan frammana den Gode Bestraffaren. Ni ser undrande ut, vilket jag förstår. Jag skall förklara mig närmare. Bestraffaren kommer från ett annat universum än det vi lever i och där har allt en ond och en god motsvarighet och dessa ligger i ständig konflikt med varandra. När Bestraffaren snärjdes en gång för mycket länge sedan fängslades han inte i bara den ena staven, utan magikern som utförde arbetet snärjde även den goda inkarnationen i en andra stav. Om den andra tvillingstaven förs till en plats där det finns tillräckligt med magisk energi kommer den Gode bestraffaren att frigöras och kommer att kunna hjälpa till att förgöra den Onde. Det är den enda möjlighet vi har att överleva.

Troligtvis finns det en plats i Nidland, som i sägnerna kallas för Densel — magikernas stad, där det finns sådan magisk potential att den Gode kan frigöras ur sitt fängelse. Om ni lyckas finna Tvillingstaven och sedan hitta Densel kanske vi kan klara det. Det är det enda hopp om frälsning som fortfarande finns kvar. Jag hoppas att ni inser vilken risk det innebär att färdas till Yndar, nekromantins urhem, men jag hoppas att ni, liksom de andra redan har gjort, skall välja att ställa upp för Altors framtid."

(SL: Här får rollpersonerna en liten stund på sig att konferera sinsemellan, men troligtvis tar det inte alltför lång tid för dem att bestämma sig för att hjälpa till. När de bestämt sig för att hjälpa till kan du fortsätta att läsa).

"Jag visste att jag kunde lita på er", säger Pargal, och ler för första gången under ert samtal. "Men nu skall ni få vila till dess att ni i morgon ger er av till Yndar för att utföra stordåd. Lilarion väntar på er uppe vid plattformen och han kommer att se till att ni får någonstans att sova i natt. Adjö."

Här finns plats för en fortsatt konversation mellan Pargal och rollpersonerna om de exempelvis väljer att berätta att Talyros är död. Dessutom kanske de har frågor att ställa till Pargal. I sådana fall får du som SL avgöra hur mycket han vet och vilka frågor han svarar på. Angående Talyros död beklagar han det som hänt men förklarar att han inte på något sätt klandrar rollpersonerna för det inträffade. När samtalet är över beger sig rollpersonerna ut ur trädgården och när plattformen når upp till sitt högsta läge öppnas väggen och Lilarion möter dem. De får god mat och förs sedan till ett rum, samma rum som de tillbringade de tre månaderna mellan *Helvetesfortet* och *Melindors återkomst* i. Troligtvis går de omedelbart och lägger sig för att vara redo för den stora färden följande dag.

SL: Om någon av rollpersonerna är magiker och lyckas med ett normalt INT-slag så känner han till lite allmänna saker om Densel, exempelvis att den sägs vara magins ursprung osv. Du avgör själv exakt hur mycket rollpersonen vet.

Ett plötsligt uppvaknade

Ungefär mitt i natten (omkring klockan tre) väcks rollpersonerna av ett fruktansvärt slammer och dörren till deras rum slås upp och någon skriker, "Skynda er att göra er i ordning för avfärd och kom till Blommornas sal! Slottet anfalls av stora styrkor ur Vicotniks arméer, det är bråttom!" Förhoppningsvis vaknar

rollpersonerna ganska snabbt och slänger på sig sin utrustning för att sedan rusa ut ur sitt rum och bege sig ned mot Blommornas sal, den stora salen som ligger i Trädslottets mitt och betraktas som dess hjärta. Under det att rollpersonerna rusar genom Trädslottets korridorer kan det hända att de stöter ihop med några av Vicotniks styrkor och får utkämpa en liten batalj för att hindra dem från att tränga in i slottet, sådant får du som SL avgöra. Hela tiden kan de också höra skrik och vapenskrammel, och dessutom ljudet av färskt trä som brinner. Uppenbarligen har fienden tänt eld på slottet. Försök att skapa en hetsig och panikartad stämning. När rollpersonerna kommer in i salen kan du läsa upp följande.

"Ni rusar in i Blommornas sal i ett mycket högt tempo och ni förstår på minerna hos de församlade att ni är de sista. På ett podium mitt i salen står ett femtiotal personer som alla håller varandra i händerna och ni kan känna igen personer som Karfir Jättedräpare, en dvärgahövding ifrån Nidabergen och Bjorn Nasur, en ransard som även här i Blommornas sal har med sig sin grip. Snabbt springer ni upp på podiet och blir en del av cirkeln genom att fatta i de andras händer. Ni kan se hur ett stort antal alvmagiker, säkert minst tjugo stycken, har ställt sig runt om podiet och tillsammans börjar de mässa en magisk sång på ett språk som måste ha varit bortglömt i årtusenden av människosläktet. Ni upptäcker Pargal som står längst bort i salen och leder magikerna. Lilarion glider fram till podiet och binder fast en liten tygväska vid NNs (valfri rollpersons) *bälte och ansluter sig sedan till hjältarna på podiet. Ni ser att han är rustad för batalj.*

Sångens styrka ökar undan för undan och i samma ögonblick som den skall fullbordas ser ni hur en blixt av mörker träffar Pargal. Han faller ned till marken, men trots detta verkar en portal öppnas i taket av salen. Ni och de andra av Erebs hjältar dras upp mot portalen i en magisk virvelvind. Samtidigt som ni försvinner bort kan ni se hur Vicotniks trupper väller in i salen ledda av den svarta rovfågel, som ni så väl känner igen, och utan pardon hugger ned alverna. Innan ni försvinner bort kan ni se hur rovfågeln förvandlas till en högrest mansgestalt som gör några gester med sina händer i riktning mot portalen och i samma ögonblick verkar ett antal portaler öppnas från den malström i vilken ni färdas och ut ur dem sträcks demoniska klor som griper tag i era medresenärer och drar dem ut i tomma intet och bryter på så sätt den magiska cirkeln och troligtvis stora delar av förtrollningen. En del av de andra dras bara ut av nya malströmmar som uppstår och det sista ni ser innan allt blir svart är hur en stor hand sträcks ut ur ett hål och griper tag i den person som befinner sig närmast er, nämligen Lilarion och han försvinner..."

Nu är äventyrets inledning slut och det fortsätter vid Yndar —tvillingstavens hemvist. Den lilla tygväskan som Lilarion band fast vid en av rollpersonernas bälte innehåller fyra stycken doser av någon slags salva, en lapp och ett horn av vit korall. Salvan är en magisk salva som helar 3T6 KP omedelbart när den appliceras. Vid halv dos helar den 1T6 KP, men räcker längre. Detta känner givetvis inte spelarna till, men de borde kunna gissa sig till det. På lappen står det "Spara läkesalvan tills ni får riktiga problem. Blås i hornet när ni är nära mitt ursprung och vill färdas genom luft med hjälp av vita vingar. Men blås inte innan tecken givits. Farväl och lycka till. /Pargal/". När de blåser i hornet någonstans i närheten av Landori dyker pegasen Enulisor och hans följeslagare upp. (Enulisor räddade rollpersonerna undan döden i *Helvetesfortet*, del I av *Den nidländska reningen*).

YNDAR — TVILLINGSTAVENS HEMVIST

LÅNGT BORT I ÖSTER ligger den plats där grunderna för nekromantin och spiritismen lades, Yndar. Ön var från början tillhåll för fredliga och primitiva infödingsstammar, men området blev invaderat av magylerfolket från öst. Dessa förslavade infödingarna och i deras regi uppstod en högkultur. Man ägnade sig åt forskning och framställde bl.a. det första skriftspråket i modern tid. Detta pågick ända till dess att de stötte sig med gudarna genom att forska för långt inom magin och under en natt försvann hela staden Krau-ki för att efterlämna endast ett bottenlöst hål. Krau-ki visade sig ha förflyttats till Marjura på norra Altor. Dessutom gick man för långt upp i ett område som kallas för Slimpaku och dess innevånare, de s.k. slempukarna, skövlade Yndar. Det enda som fanns kvar var svarta klippor och på vissa håll rester av den forna högkulturen.

Nu bebos Yndar nästan uteslutande av snedvridna och mycket svarta nekromantiker som spenderar sin tid med att forska fram nya hemska saker. De tillber Hertach, den gudom som sägs ha begravts under gigantiska bergsmassor i samband med det som kallas "Gudarnas vrede". Det enda som kan ses av honom är underarmen och hans hand, vilken han sträckte upp mot himlen i ett sista försök att tränga sig ur sitt fängelse. Man har låtit bygga en tempelplats i berget (se nedan). Området kring Hertachs arm betraktas med största aktsamhet och man beträder sällan området, de enda som vistas där är överstprästerna. Innevånarna bor annars i städer vilka i allmänhet ligger vid kusterna.

Området kring Hertach, översiktskarta

1. Rollpersonernas landningsplats
2. Nedgång till ravinen
3. Ravinen

4a. Grottöppning(ingång)

4b. Grottöppning(utgång)

5. Den förstenade skogen
6. Hertach

ANKOMST TILL EN FRÄMMANDE VÄRLD

När rollpersonerna vaknar upp nästa gång befinner de sig på Yndar. Runt omkring sig kan de se ett landskap som till största delen är svart sten som ligger i högar och mindre berg (upp till 200 meter höga och mycket branta), också de i svart sten. Långt borta kan de se det berg till vilket de skall färdas, Hertach. Platsen är synnerligen otrevlig, och de känner ganska stort obehag, men vad värre är: alla de andra av Erebs hjältar som skulle hjälpa till är borta! Rollpersonerna är på egen hand i främmande, och gissningsvis mycket farligt, land.

Landskapet är mycket tyst, nästan obehagligt tyst och solen har en blodröd färg istället för den vanliga gula nyansen. Dessutom är det ganska mörkt och himlen är gråsvart. Det är som om en ständig skymning låg över landet. Den enda växtlighet som rollpersonerna kan se är den förstenade skogen på andra sidan av ravinen. Hela landskapet verkar vara dött.

SL: Försök att skapa en så pass ödesmättad och tung stämning som möjligt. Låt spelarna förstå att ingen annan än rollpersonerna kan ha överlevt genom att återigen berätta vad som hände i Trädslottet. Försök få dem att förstå att det är deras fel att allt har gått så pass illa som det hittills har. De skall känna att ett tungt ok vilar på deras axlar och att världen troligtvis går under om de inte lyckas med sitt uppdrag.

RAVINEN

Mitt i rollpersonernas färdväg ligger en fem kilometer djup ravin vilken de måste gå ned i om de inte kan använda magi i form av exempelvis besvärjelsen FLYGA. På den sida varifrån rollpersonerna kommer finns det en säker väg ned vilken de bör hitta efter några timmars sökande. Själva nedstigningen tar ungefär två timmar, om de tar det försiktigt.

Väl nere i ravinen kan rollpersonerna blicka bort mot den andra sidan av ravinen vilken ligger på drygt ett par mils avstånd, ett avstånd som tar ungefär en dag att lägga bakom sig i det här ojämna landskapet. Ravinen är fylld av bubblande kratrar, till bredden fyllda med lavaliknande substanser. Marken känns aningens instabil och man får intrycket att den skulle kunna rämna vilket ögonblick som helst, vilket den också gör då och då för att lämna plats för nya miniatyrvulkaner. Här nere är det heller inte lika tyst som där uppe. Det fräser och bubblar hela tiden och en lätt dimma ligger över landskapet, skapad av röken från kratrarna. Nere i ravinen kan det inträffa en del händelser; slå varannan timme på tabellen nedan. Vissa av händelserna är lite speciella och förklaras efter tabellen.

1T100	Händelse
01-25	Ingenting särskilt händer
26-45	Vulkanutbrott (se nedan)
46-50	Underlig klippformation (se nedan)
51-64	Spricka i marken. 1T10 kilometer lång i båda riktningarna och 1T100 meter bred.
65-75	Lavaödla (se nedan)
76-85	Storm (se nedan)
86-95	Skelett (se nedan)
96-00	Läderfågel (se nedan)

Vulkanutbrott

Marken sprängs 1T20 meter ifrån rollpersonerna och en fruktansvärt het lavastråle sprutar upp ur marken med en spridning på 1T10 meter. En rollperson som hamnar inom radien tar (10 – antalet meter till kratern) T6 i brännskador över hela kroppen (rustning tyngre än läder skyddar 5 KP).

Underlig klippformation

Man kommer till en underligt formad klippa. Klippan påminner till stor del om en människa som sträcker händerna mot himlen. (SL: Klippan är en människa som begravts av glödande lava som omedelbart kylts ned på magisk väg. Om man vill så kan man hacka fram skelettet av den olycklige).

Lavaödla

Upp ur ett närliggande kraterhål kryper en hungrig lavaödla som fått syn på rollpersonerna och snabbar sig på i deras riktning. Beskrivning finns i avsnittet 'Personer och varelser'.

Storm

Det blåser upp till storm. Stormen virvlar upp allt sot och damm som finns nere i ravinen och det hela blir som en bättre sandstorm. Troligtvis försöker rollpersonerna att söka skydd på någon lämplig plats, vilken kan vara nog så svår att hitta här nere bland alla kratrarna. Med lite tur kan de hitta någon liten valvbågsformad klippa eller liknande under vilken de kan ta skydd undan stormen. Stormen är över efter 1T6 timmar.

Skelett

Rollpersonerna hittar ett skelett som helt uppenbarligen kommer ifrån en människa. Ganska många av kroppens ben är krossade och sönderbrutna, nästan ingen kroppsdel är intakt. Det finns ingenting av intresse på skelettet förutom en liten medaljong som ligger vid sidan av huvudet. Medaljongen är i slät metall och formad som en kloformad hand. (SL: Skelettet är resterna av en Hertach-dyrkare som gick ned i ravinen och blev middag åt en lavaödla. Medaljongen föreställer Hertachs arm, dyrkarnas symbol för sin gud).

Läderfågel

Beskrivs vid 'Den förstenade skogen'. Värden i 'Personer och varelser'.

När rollpersonerna slutligen når ravinens andra sida blir de troligtvis ganska förvånade och besvikna. Det finns inget som helst sätt i världen att utan magi ta sig upp för en vägg som lutar inåt. Lyckligtvis finns det en väg upp, men den går genom en grotta, och rollpersonerna kan ju inte vara säkra på att de skall komma upp. Antagligen väljer de trots allt den vägen till slut när de inser att det inte finns något alternativ.

GROTTORNA

Öppningen till grottorna ser ut som vilken grottöppning som helst, med ett undantag. Bredvid öppningen står en staty föreställande en mycket lång man med demoniska drag i ansiktet. Han är iklädd en lång kappa. (SL: Statyn föreställer grottornas "konstruktör". Som Hertachs förste överstepräst lät han bygga små rum och liknande inne i de naturliga grottorna som fanns vid ravinen). När rollpersonerna träder in i grottan känner de en svag lukt av svavel som kan besvära personer med känsligt luktsinne (exempelvis alver eller vargmän). Det är lätt hänt att spelarna tråkas ut av att irra omkring i gångarna. Var därför extra noga med att krydda dina beskrivningar av platserna och improvisera mycket när du beskriver hur det ser ut inne i grottorna. För att rollpersonerna skall klara av att färdas genom grottorna finns det slumptabeller nedan med vars hjälp du som SL skapar grottorna medan rollpersonerna tar sig fram genom dem. Varje passage är 1T10x1T100 meter lång.

1T100	Passagetyp
01-10	Rakt fram
11-15	Rakt fram, svänger höger
16-20	Rakt fram, svänger vänster
21-35	Trevägskorsning
36-40	Fyrvägskorsning
40-45	Fortsätter framåt, schakt uppåt
46-50	Fortsätter framåt, schakt nedåt (1T6 meter brett)
51-55	Svänger åt höger
56-60	Svänger åt vänster
61-70	Gången vidgar sig i ett litet rum med 1T4 utgångar.
71-80	Ras. Tar 1T6 timmar att komma igenom.

81-85	Slut på korridoren, går inte att komma förbi på något sätt.
86-00	Speciellt. Se tabellen nedan.

1T100	Speciell händelse
01-15	Bro (se nedan)
16-30	Sal (se nedan)
31-55	Lavaflod (se nedan)
56-75	Port (se nedan)
76-00	Utgång (se nedan)

Bro

Gången breddar sig och rollpersonerna kommer fram till en stenbro som leder över en spricka i marken. Bron bevakas av en magisk väktare (se *Drakar och Demoner: Monster* bok III s. 64) i form av en tvåhövdad ulv. Den anfaller om någon av rollpersonerna beträder bron. Om man står på bron i det ögonblick som Väktaren anfaller krävs ett normalt SMI-slag för att inte ramla ned i sprickan. Det samma gäller naturligtvis om väktaren blir anfallen.

Sal

Plötsligt öppnar sig en gigantisk, underjordisk sal framför rollpersonerna. Salen är fylld av pelare och genomkorsas av naturliga broar och trappor som leder upp mot utgångar ur salen. Dess exakta utseende är upp till dig som SL.

Lavaflod

Rollpersonerna kommer fram till en 1T20 meter bred lavaflod. Det finns inget synligt sätt att ta sig över floden utan rollpersonerna får improvisera. Om någon har ett rep kan man använda det för att kasta lasso runt en klippa på andra sidan och sedan knyta fast det i en klippa på den sida som rollpersonerna befinner sig. Sedan är det 'bara' att gå armgång.

Port

Rollpersonerna kommer fram till en stor port som är utsmyckad med diverse demoniska hemskheter. Porten är omöjlig att öppna på något annat sätt än med magi (t.ex. ÖPPNA). I sådana fall måste effektgraden övervinna 10 på motståndstabellen.

Utgång

En väg ut ur grottorna. Beroende på efter hur lång tid rollpersonerna hittar den ser den ut på olika sätt. Har de varit en kort tid i grottorna är det troligtvis en gång som i praktiken leder rakt uppåt i flera kilometer, men har de varit där länge kanske den bara är lätt uppåtlutande och några hundra meter lång. När rollpersonerna kommer upp gör de det på platsen som på kartan är markerad 4b och de kan se den förstenade skogen ligga mellan sig själva och Hertach.

Den förstenade skogen

Mellan Hertach och ravinen ligger en skog av förstenade träd. Skogens träd är mellan 10 och 15 meter höga och saknar givetvis helt lövverk, både riktigt och förstenat. Mellan träden blåser det små vindar som letar sig fram genom skogen men i övrigt så är det obehagligt tyst. Det enda som ibland bryter tystnaden är vingslagen och skriken från läderfåglarna eller nattkatterna. Marken är ungefär som svart, torkad lera som har börjat spricka och hela marken är som ett enda stort slarvigt rutmönster.

Även under färden genom den förstenade skogen är det bra om du kan få spelarna att känna sig illa till mods. Låt läderfåglarna kretsa över deras huvuden och låt nattkatterna dyka upp och fräsa bakom träden för att sedan försvinna och attackera från ett helt annat håll. Som riktlinje för vad som kan inträffa under färden följer en liten slumpmötestabell nedan. Färden tar ungefär en halv dagsmarsch.

1T100	Händelse
01-25	Ingenting särskilt inträffar
26-50	En grupp på fem läderfåglar följer intresserat rollpersonerna och skriker efter dem på en höjd av ungefär tio meter. Vid lämpligt tillfälle anfaller de.
51-65	Väderomslag (se nedan)
66-75	Ihåligt träd (se nedan)
76-85	Man kommer ut i en glänta.
86-95	Skelett efter en läderfågel.
96-00	Två nattkatter smyger sig inpå rollpersonerna och anfaller.

Ihåligt träd

Rollpersonerna kommer fram till ett mycket högt träd vars stam är ihålig. Om man smyger in i trädet kan man höra ett svagt fräsande och inne i mörkret ligger det två nattkattsungar. Deras mor har lämnat dem för att gå på jakt, kanske har rollpersonerna redan träffat på henne. Kattungarna är ungefär lika stora som en svensk bondkatt och kan tas med om man så önskar. Givetvis går de att tämja, även om det är ganska svårt.

Väderomslag

Plötsligt slår vädret om, molnen samlar sig uppe på himlen och ett riktigt oväder bryter ut. Regnet står som spön i backen och om man inte tar skydd undan regnet blir man rejält genomblöt.

HERTACH — DET SVARTA BERGET

På nästan sju mils avstånd från den plats som rollpersonerna landade på efter sin färd genom multiversum ligger Hertach, den plats där tvillingstaven finns.

Enligt de legender som fortfarande lever kvar på Yndar skapades berget när guden Hertach blev fångad av andra gudar under ett stort antal klippblock. När han sträckte upp sin hand mot himlen i ett sista försök att göra sig fri förvandlade de alla klippblocken till ett och Hertach förstenades och förblev evigt fången inuti berget. Numera dyrkar Yndars innevånare berget som en gudomlig plats och endast Hertach-kultens överstepräster har tillträde dit. Det finns alltid bara en överstepräst på platsen tillsammans med sina magiska tjänare.

Berget är cirka tre kilometer högt och överallt sticker det upp små spetsiga bergsknallar och säregna formationer, alla i samma kolsvarta sten som resten av berget. Den enda säkra vägen upp på berget är den som leder genom de sju valvbågarna och sedan in i berget till de plats där översteprästen håller till, för att slutligen leda upp på toppen till Hertachs arm, där tvillingstaven finns. Det är möjligt att rollpersonerna vill ta sig upp på berget bakvägen, men det är omöjligt då berget är fruktansvärt brant på den sidan.

KAMRARNA I HERTACH

Efter det att valvbågarna tar slut leder trappan/vägen in i berget och efter ytterligare cirka 200 meter når man det första rummet.

1. Krigarnas sal

Överblick: När ni når slutet av trappan breder sig en sal ut framför er. Det är ganska högt i tak och allting är gjort i samma mörka sten som resten av berget. Till höger kan ni se ett antal välvda utgångar och till vänster står statyer föreställande tio pansarbeklädda krigare på en rad. I rummets bortre del tycker ni att det ser ut som om trappan fortsätter uppåt. För en sekund tycker ni att en av krigarna rör på sig, men ni slår bort tanken, det är ju inte möjligt. Eller...

SL: Det är mycket möjligt att statyn rör på sig. Fem av de tio statyerna är nämligen magiska och aktiveras när främmande personer kommer in i salen. Deras uppgift är att hindra inkräktarna. Bakom statyerna fortsätter salen, vilket inte rollpersonerna kan se när de först kommer in. Där bakom raden av statyer finns dessutom en ingång till rum 3.

2. Sal

Överblick: Innanför den första salen breder ytterligare en sal ut sig, också den med välvt tak. I den nedre delen av salen finns en stor, halvcirkelformad nisch i vilken det står en stor piedestal formad som en arm. Ovanför piedestalen svävar ett stort, svart klot fritt i luften.



SL: Piedestalen föreställer Hertachs arm och klotet som svävar ovanför den är magiskt.

3. Förråd

Överblick: I rummet finns det ett flertal hyllor, skåp och bänkar ovanpå vilka det står skålar, ljusstakar, bägare och dukar. Till höger direkt innanför dörröppningen står ett stor skåp.
SL: I det stora skåpet finns det svarta ljus, ceremoniella knivar och liknande saker. Här förvarar de alla de heliga saker som används när man offrar till guden och när man tillber honom.

4. Hall

Överblick: En trappa leder upp i rummet från salen med krigarstatyerna. Till höger finns två öppningar in i väggen och till vänster finns det en. Rakt fram fortsätter trappan uppåt. Ingången kantas av två statyer föreställande sittande vargar.
SL: Ingenting särskilt. Trappan leder upp i 200 meter och sedan kommer den ut vid trappan som leder upp till toppen.

5. Översteprästens rum

Överblick: Till höger i detta halvcirkelformade rum står en stenbrits och bredvid den ett litet bord i sten. Vid väggen mellan de båda ingångarna står ett skåp, även det i sten.
SL: Här bor översteprästen. Han sover utan några som helst bekvämligheter direkt på stenbritsen. I skåpet hänger det ett mindre antal kappor och kåpor som han använder vid olika tillfällen. Det är troligt att han befinner sig här när rollpersonerna anländer, men rimligen beger han sig upp till toppen när han hör ljudet av strid i rum **1**.

6. Tjänarnas rum

Överblick: Rummet är tomt så när som på två stenbritsar.
SL: Här bodde tidigare översteprästens tjänare, men dem offrade han till Tvillingstavens väktare.

Hertachs arm

På toppen av berget Hertach finns det som kallas för Hertachs arm och där finns också tvillingstaven.

1. Trappan

Överblick: När trappan leder ut ur berget fortsätter den upp mot berget. Trappan är ganska bred, men den saknar helt räcke och man befinner sig hela tiden ungefär 75 centimeter från döden under det att man är på väg upp mot toppen.
SL: Trappan är ganska vanlig.

2. Offerplatsen

Överblick: På toppen av berget finns det en cirka 100x100 meter stor platt yta. I mitten av den sträcker sig sig en arm med en kloformad hand upp mot himlen. I handens mitt syns en två meter hög stav av kristall. Framför armen står ett litet altare på vilket man kan se spår av en substans som är något ljusare än altarets svarta färg.
SL: Här offrar man till guden. Substansen är givetvis intorkat blod.

3. Armen

Överblick: En tjugo meter hög arm sträcker sig upp mot himlen. Handen har fingrar som slutar i klor. Handens fingrar sluter sig en aning runt en två meter hög stav av kristall som sträcker sig upp ur handens mitt. Kristallstaven är ganska oregelbundet formad.
SL: Om man lyckas med ett slag för Finna dolda ting upptäcker man ett cirka femtio centimeter långt föremål som verkar vara inneslutet i kristallstaven. Det är Tvillingstaven. Att få ut staven är onekligen ett problem. Det kan göras på ett antal sätt. En magiker kan lägga en SKINGRA som måste övervinna stavens motstånd 10 med sin effektgrad på motståndstabellen, eller en KNÄCKA E10. En perfekt träff med ett magiskt vapen splittrar också kristallstaven. En dvärg kan räkna ut kristallens bristningspunkt med ett lyckat INT-slag och frigöra Tvillingstaven med ett hårt slag på exakt rätt punkt.

Striden på bergets topp

När rollpersonerna når upp till bergets topp befinner sig översteprästen där och framkallar tvillingstavens väktare, som kultisterna anser vara Hertachs reinkarnation.

Tvillingstavens väktare är en stor, svart drakliknande orm (se Personer och varelser) och den dyker upp 10 SR efter det att rollpersonerna kommit upp på bergets topp. Den kommer då uppkrypande ur ett hål som öppnar sig i berget och slingrar sig upp längs armen. Till en början får rollpersonerna ta sig an översteprästen. Om de är tillräckligt effektiva kanske de inte behöver konfrontera tvillingstavens väktare.

Tillbakaresan

I samma ögonblick som kristallstaven krossas och tvillingstaven befrias uppstår en magisk virvelvind som suger in rollpersonerna och tvillingstaven. Anledningen till detta är enkel, den goda energin i tvillingstaven dras automatiskt mot Densel och den Onde bestraffaren. Därför uppstår virvelvinden i vilken rollpersonerna sugs in. Energin lyckas dock inte föra dem hela vägen utan de hamnar i stället i ett nidländskt härläger som ligger i närheten av Kabsahs sandöken. Äventyret fortsätter vid 'In i elden'.

IN I ELDEN

NÄR ROLLPERSONERNA lämnar Yndar med hjälp av det vita klotet dras de återigen in i en magisk virvelvind som för dem genom vad som verkar vara tid och rum. Plötsligt landar de, utan att ha den minsta aning om var de befinner sig. Läs texten nedan för rollpersonerna.

"Från det att ni för kanske bara tio sekunder sedan befann er på Yndar har ni med hjälp av den magiska virvelvinden hamnat på en helt annan plats. När ni ser er omkring inser ni att ni befinner er i ett tält av något slag och bredvid er ligger Tvillingstaven. En av er (SLs val) plockar snabbt upp den. Tältet har sängplatser för ungefär fem personer, men är för tillfället tomt undantaget er och Tvillingstaven. När ni som bäst undrar vart ni har hamnat hör ni hur några personer kommer gående utanför tältet och samtalar på ett bitskt och aggressivt tungomål. De verkar vara på väg in i tältet och det är bara sekunder kvar innan de kommer att upptäcka er..."*

*Ett lyckat slag i färdigheten Språkkunskap talar om att språket är en akrogalisk dialekt och ett perfekt talar om att det är nidländska.

Rollpersonerna har mycket riktigt hamnat mitt i ett nidländskt härläger som ligger några kilometer utanför Kabsahs sandöken. De har, när du har läst upp texten för dem, ungefär tio sekunder realtid på sig att bestämma vad de skall göra innan de blir upptäckta av de tre nidländska officerare i vilkas tält rollpersonerna befinner sig. De har i princip två alternativ:

1. Rulla ut under tältduken snabbt som tanken och hoppas att ingen ser dem, eller
2. Göra sig redo för strid och övermanna officerarna när de kommer in i tältet. De kommer att bli tagna med total överraskning eftersom de knappast väntar sig att det skall befinna sig fiender mitt inne i landet.

Oberoende av hur de handlar kvarstår ett problem:

Hur skall de ta sig ut ur härlägret? De kan ta på sig rustningarna från de nidländska officerarna och hoppas på att ingen skall försöka prata med dem, eller så kan de försöka smyga sig ut ur lägret och hoppas på att ingen upptäcker dem. Det är möjligt att rollpersonerna vill smyga omkring lite i lägret och rekognoscera och se om de hittar någonting intressant. Eller kanske är de rentav intresserade av att sabotera några av krigsmaskinerna? Låt dem smyga runt lite och beskriv det de ser på otrevligast tänkbara sätt. Förklara hur de kan se människor med avhuggna armar och ben fastsydda på nya ställen på kroppen som är upphängda på tälten och personer med gigantiska fotjärn och andra otrevligheter. Gör verkligen ditt bästa för att skrämma och äckla spelarna. Kom ihåg: troligtvis talar ingen av rollpersonerna nidländska, och även om någon gör det så är det knappast utan brytning, vilket gör att de inte kan försöka bluffa sig ut ur lägret. Oavsett hur de gör klarar de sig nästan, men bara nästan...

UPPTÄCKTA

Precis när rollpersonerna skall till att smyga ut ur lägret upptäcks de av en vaktpost som låter larmet gå och jakten är direkt i full gång. Rollpersonerna måste fly hals över huvud ut i Kabsahs sandöken (se Geografiavsnittet i Kampanjboken). Om de är svårt skadade är det rekommendabelt att låta dem undkomma utan strid, men är de i god kondition kan de gott få bli upphunna av ett antal soldater, eller kanske rent av av en mörkerriddare.

Kabsahs sandöken

När rollpersonerna blir upptäckta när de försöker smyga sig ut ur det nidländska härlägret blir de tvungna att fly ut i Kabsahs sandöken. Det är varmt, torrt och förhoppningsvis har de tillräckligt med mat för att kunna klara sig i ett par-tre dagar. Tänk på att sand har en tendens att krypa in i alla skrymslen och vrår som finns. En riddare i helrustning lär få det tämligen arbetsamt att hålla den i funktionsdugligt skick. Samma sak gäller ägare av ringbrynjor, fjällpansar och liknande. Under det att de färdas i öknen stöter de troligtvis ihop med en del underliga varelser och personer. Några sådana möten beskrivs nedan. Det är möjligt att rollpersonerna får för sig att de skall försöka ta sig ut ur Kabsahs sandöken. Låt dem i sådana fall träffa Gründulf/Aborghin (se nedan) så kommer de troligtvis snabbt på andra tankar.

Möten

- Ungefär mitt på dagen kan rollpersonerna se en stor oas på ungefär en dryg kilometers avstånd. Oasen ser härlig ut och har höga gröna träd. När de troligtvis snabbar på för att komma fram till den tycks det som om den ligger på samma avstånd hela tiden tills det att de efter en timmes marsch når den. När de försöker dricka vattnet märker de att de sörplar i sig sand. Oasen är givetvis en hägring av det illvilliga slaget och kan genomskådas av en magiker som övervinner 20 på motståndstabellen med sin egen PSY.

- De får syn på en oas på ganska långt avstånd och när de når den ser de att det inte är en hägring. Oasen är nämligen läger för ett stort antal nomader som är på väg för att ansluta sig till den styrka vars härläger rollpersonerna tidigare besökte. Om rollpersonerna håller sig på tillräckligt långt avstånd blir de inte upptäckta men om de kommer nära blir de troligtvis det. Blir de upptäckta kommer de att jagas ytterligare en gång.
- Två rödgamar (hane och hona) anfaller rollpersonernas nattläger. Upptäcka fara halverad för de sovande.
- Det blåser upp till sandstorm och rollpersonerna bör söka skydd och plocka i ordning sina ägodelar för att inte begravas.
- De kommer till en obebodd oas och kan där fylla på sina förråd av vatten och även i viss mån frukt då stora apelsiner och andra röda frukter hänger i träden. De är mycket goda och helt ofarliga att äta. En dagsranson väger 1 kg.
- Rollpersonerna råkar gå upp på ryggen av en sovande sanddrake (se Kampanjboken) som är övertäckt med sand och den vaknar i samma ögonblick. Huruvida den upptäcker rollpersonerna eller inte beror helt på hur de agerar. De lär dock bli ganska skrämda när marken helt plötsligt börjar att röra sig under deras fötter.
- De stöter ihop med ett antal nomader. De gör ingenting om rollpersonerna inte ser alltför uppseendeväckande ut.



Möte med Aborghin

Efter att ha befunnit sig i Kabsahs sandöken i ungefär två dagar träffar rollpersonerna en man som på en perfekt hynsolgiska presenterar sig som Aborghin. Han säger sig ha observerat rollpersonerna under ett par, tre timmar, vilket var nödvändigt för att han skulle vara säker på att han handlade rätt när han tog kontakt med dem. Han förklarar att han bor ungefär en halvtimmes marsch ifrån platsen där rollpersonerna och han träffas och att han skulle önska att de följde med honom till hans hem för att vila och slappna av ("Ni ser onekligen slitna ut, jag tror minsann att ett gott mål mat och lite vila skulle kunna hjälpa er att komma i form igen"). Om rollpersonerna accepterar, vilket de förhoppningsvis gör, ger de sig av mot hans hus. Man kan om man har färdigheten Känna magi med ett lyckat färdighetsslag känna att Aborghin utstrålar magisk energi av ett obestämbart slag. Alla försök till att med magisk hjälp kontrollera hans avsikter osv. misslyckas.

Aborghins boning

Efter en dryg halvtimmes färd kommer de fram till en drygt tjugo meter hög och hundra meter bred klippformation mot vars väggar stora sanddrivor ligger uppblåsta. Aborghin går före rollpersonerna uppför en uppåtlutande del av bergväggen och gör sedan en gest med handen varpå en gång in i berget öppnar sig och han bjuder rollpersonerna att stiga in. (SL: Rummen presenteras nedan lite annorlunda, först med kursiv text, det är vad Aborghin säger till rollpersonerna när han visar dem runt i huset, sedan med en överblick och sedan med SL-del.)

1. Ingång

"Var vänliga och stig på i min enkla boning. Jag är övertygad om att ni behöver slappna av lite efter att ha varit ute i Kabsah mer än en dag."

Överblick: Utifrån är det bara en slät bergvägg i en röd bergart.

SL: Porten in till huset styrs av Aborghin på magisk väg och det är bara han själv som kan öppna den. När den öppnas blottas en gång in i berget som delar sig i två efter bara några meter. Den kan öppnas av en magiker som lyckas med besvärjelsen ÖPPNA.

2. Hall

"Här kan ni ställa ifrån er era saker, använd gärna klädhängaren där borta om ni vill. Jag går in i köket för att se om jag har något som kan falla er i smaken."

Överblick: Hallen är ett ganska rymligt rum och på klädhängaren på den högra väggen hänger tre sandfärgade kåpor. Fem av klädhängarens krokar är lediga. En gång öppnar sig in mot köket.
SL: Här hänger man av sig sina kläder. Annars ingenting särskilt.

3. Kök

"Så här ser alltså mitt kök ut. Där borta i hörnet ligger skafferiet och här borta har jag arbetsbänken. Jag tänkte att ni kanske ville ha något att dricka så jag tog fram ett par flaskor vin, men ni kanske föredrar vatten? Slå er ned vid matbordet."

Överblick: Matbordet står mitt i rummet och är en bred upphöjning i berget som är formad som ett runt bord. Kring det finns det fem upphöjningar som fungerar alldeles utmärkt som stolar.
SL: I skafferiet finns det ett tiotal flaskor vin och en hel del mat. T.ex. ett par färska ökenharar. Dessutom finns det alla möjliga köksredskap, ovanligt många för att vara mitt ute i öknen i några skåp under arbetsbänken.

4. Vardagsrum

"Det här rummet kallar jag för mitt vardagsrum, stensoffan därborta är alldeles utmärkt skön att koppla av i. Om ni skulle vilja stanna ett par dagar för att vila upp er skulle ni kunna få bo här och om ni tycker att det är för hårt att sova på stengolvet kan jag nog ordna något mjukare att sova på."

Överblick: Ett stort rum i vars mitt en stenpelare reser sig upp mot taket utan att riktigt nå enda upp. Vid ena väggen finns en formation i berget som påminner om en soffa och dessutom finns det ett antal upphöjningar som är utformade som mindre bord och fåtöljer.
SL: Inte något speciellt.

5. Sovrum

"Här sover jag själv om nätterna på den där stenbritsen där borta, och här kan man gå ut om man skall ut i min trädgård. Ni tror mig inte? följ med så får ni se."

Överblick: Rummet är avlångt och konstigt format. I änden längst bort från utgången mot trädgården finns en stenbrits på vilken det ligger en halmmadrass. I övrigt är rummet tomt.
SL: Ingenting särskilt.

6. Trädgård

"Här har jag min egen lilla oas i ökenlandskapet. Där borta kan ni se hur vattnet rinner ut i ett litet vattenfall. Jag är inte säker, men jag tror att det kommer ifrån en underjordisk källa. Där ser ni mina fruktträd, och straxt bredvid dem ser ni min lilla trädgårdsodling".

Överblick: Klippans väggar sträcker sig rakt upp mot himlen och lämnar plats för solens strålar och för trädgården. På ungefär två meters höjd löper en drygt en meter bred avsats runt hela trädgården. Det finns en trappa som leder ned i trädgården straxt utanför vardagsrummet.
SL: I träden växer stora, runda, röda frukter (sådana som fanns i oasen vid Möten ovan). I sin lilla odling odlar Aborghin ett flertal örter och även vissa grönsaker. En kunnig person kan känna igen vissa av örterna som giftiga och andra som läkande.

7. Bibliotek

Överblick: Ett rum i vilket ett flertal stenhyllor är fyllda med böcker. Rummet är ganska lågt i tak och det är svårt att stå upprätt.
SL: Hit kommer inte rollpersonerna förrän de befunnit sig hos Aborghin i några dagar, därför ingen ingress. Detta är hans bibliotek och det innehåller ett antal böcker rörande Nidlands historia och liknande saker. De som handlar om hemska saker finns nere i laboratoriet (**8**). Dörren hit in är av samma typ som den vid Ingången (**1**).

8. Laboratorium

Överblick: Ett avlångt rum med mycket lågt i tak. Utspritt lite här och var på stenbänkar står kolvar, rör och bägare och ett antal tjocka böcker. Bägarna och kolvarna är fyllda med diverse substanser av okänt slag.
SL: Här genomför Aborghin alla sina otillåtna experiment (se SLP-kapitlet för förklaring). Böckerna innehåller de kunskaper i mörkermagin han besitter. Dörren ned hit kan upptäckas med en VARSEBLIVNING och öppnas med en ÖPPNA E4. Den är av samma sort som de vid rum **1** och **7**. Rollpersonerna besöker aldrig den här platsen i sällskap med Aborghin. Deras enda chans att hitta den och ta sig ned är om han skulle ge sig av en kortare tid. Om de lyckas är det mycket otroligt att de vill fortsätta att samarbeta med honom, och då kan de få det svårt i Densel.

SAMTAL MED ABORGHIN

(SL: Innan du spelar den här delen av äventyret bör du vara väl insatt i Aborghins personlighet, bakgrund och, viktigast av allt, hans avsikter. Informationen finns i SLP-kapitlet).

När rollpersonerna gjort sig hemmastadda börjar Aborghin att ställa frågor om hur de kommit dit de är, varför de är där osv. Han försöker locka fram så mycket som möjligt ur rollpersonerna och förklarar hela tiden hur illa han tycker om Vicotnik och hur gärna han hjälper främlingar som hamnat i nöd i Nidland. Om de inte får förtroende för honom kan du låta honom hela några av rollpersonerna om de är skadade. Det är meningen att det skall uppstå en dialog mellan rollpersonerna och Aborghin och att de skall komma överens om att försöka finna staden Densel tillsammans för att

slutligen krossa Vicotnik. För att ytterligare öka rollpersonernas förtroende för honom kan du låta dem forska tillsammans med honom i hans bibliotek efter intressanta detaljer.

Att forska i biblioteket

I biblioteket finns det massvis med information att tillgå. Exakt vilken information som rollpersonerna får tillgång till avgörs genom att man slår 3 INT-slag per dag. INT-slagens högsta differensvärde jämförs sedan med de svårighetsgrader som finns angivna inom parentes vid respektive textstycke. Om differensvärdet är högre än svårighetsgraden har man fått informationen.

(1) Utdrag ur 'Ett sökande' av Gthrâr Thanrtir

Skrivet på erebosiska (Aborghin kan översätta om ingen av RPna kan språket)

"Avslutningsvis vill jag säga att jag trots alla de strapatser jag genomgått aldrig varit med om ett lika meningslöst företag som detta och det enda jag har kunnat förstå av det jag genomgått är att om Densel finns så ligger det i öster och funne jag det vore jag den lyckligaste mannen på Altor".

SL: Visar att Densel ligger i östra Ereb.

(2) Utdrag ur 'Magins historia' av Hrythr Magu

Skrivet på fornhynsolgiska (–5 på Läsa/skriva Hynsolgiska)

"Vissa hävdar att det finns mycket som tyder på att staden Densel, magins ursprung, skall ha existerat och legat i det område som idag heter Lasutyp. Själv anser jag dock detta vara endast ogrundade fantasier utan den minsta verklighetsanknytning."*

* Ett lyckat slag för färdigheten Historia talar om att det område som idag utgör Nidland tidigare hette Lasutyp.

SL: Alltså förstår förhoppningsvis spelarna att Densel ligger i Nidland.

(5) Utdrag ur 'Ghuns öden och äventyr i den kända världen' av Komil Tharn

Skrivet på krunska (Aborghin kan översätta)

"Han hade nu länge färdats på vägen mittemellan solens uppgång och nedgång och det var säkert ett halvt månvarv sedan han hade lämnat Juriara för att söka efter den mytomspunna magikernas stad. Under sju dagar och sju nätter hade han färdats genom det gyllene hav i vilket staden skulle vara belägen. Men allt förgäves, han hade ännu inte skådat någonting som tydde på att den skulle ligga i hans närhet. Men under den åttonde dagen höjde sig ett torn ur san..." Boken tar slut där, det finns ingen fortsättning någonstans. Det är en bit av den sista sidan som är borta.

SL: "Det gyllene havet" syftar givetvis på öknen och detta borde väl rollpersonerna förstå.

(10) Utdrag ur 'Poesialia magica' sammanställd av Ganôfryn Järneksstav

Skrivet på kardiska (Aborghin kan inte översätta)

Den Härliga
I ett under av härlighet
Sken den ikapp med stjärnorna
Den sken av makt och kraft
En kraft bara gudar haft
Så sköljde en dag
Ett gyllene hav över den
Ett gyllene hav begrov
Den Härliga och
Den Förlorades
i mitten av ett gyllene hav

SL: Om någon av rollpersonerna är magiker och lyckas slå under sitt högsta FV i någon magiskola eller i färdigheten Historia vet han att bokens sammanställare sades ha hittat Densel, men han dog innan han hann avslöja hemligheten. Se föregående SL-kommentar.

(12) Utdrag ur 'Magiska städer' av Gaghar Rehn

Skrivet på trakoriska (Aborghin kan inte översätta)

"I den stad som skall vara magins ursprung finns enligt sägnerna en Stormarnas sal, gömd under stadens stolthet, Världens mitt. Där dväljs de mest fantastiska krafter."

SL: Ger en vink om var Stormarnas sal ligger och att den har stora magiska krafter.

Avresan

Nu har rollpersonerna förhoppningsvis lyckats lista ut att Densel troligtvis ligger någonstans i det centrala ökenområdet. Om de inte förstår det hjälper Aborghin dem att lista ut det. Han föreslår sedan att de skall bege sig dit, då han själv är mycket intresserad av Densel och länge har undersökt det hela dock utan att ha vågat ge sig av. De packar troligtvis och ger sig av, mot Densel.

Färden mot Densel går vidare genom öknen och tar ytterligare två dagar av rollpersonernas tid. Ju närmare de kommer Densel desto lättare är det att de stöter i hop med nidländska soldater som patrullerar området för att hålla alla eventuella inkräktare borta ifrån området. Om du vill kan du använda möten från den första delen av resan för att krydda stämningen lite eller så kan du lägga in någon liten skärmytsling med några nidländska soldater.

DENSEL — MAGIKERNAS STAD

Efter det att de färdats ytterligare två dagar når de Densel. Men allt går inte som de hade förväntat sig. En grupp nidländska soldater, mörkerriddare och mörkermagiker håller nämligen på med utgrävningar av staden under ledning av ingen mindre än den Onde Bestraffaren.

Densel byggdes för oerhört länge sedan av en man som kallades Jachul och begravdes sedermera av Gudarna för att straffa honom och de andra i staden för deras högmod. En närmare beskrivning finns att få i Kampanjbokens Historie-avsnitt.

SL: Tänk på de oerhört höga sandvallarna när du sedan beskriver staden för spelarna. En del av sandvallarna är upp emot tvåhundra meter höga.

EXPEDITIONEN

Expeditionen består av ett drygt hundratal nidländska soldater, fem mörkerriddare, tio officerare och en discipel vid namn Rashar. Med sig har de dessutom ett par hundra nidländska straffångar och slavar som gräver ut staden medan soldaterna övervakar. För säkerhets skull har de tagit med sig fem Helveteshundar med hanterare, man vet ju aldrig om någon av fångarna skulle försöka smita. Den mest eminente medlemmen av expeditionen är den Onde Bestraffaren som övervakar den mycket hårt. De arbetar hela dagarna och på nätterna sover de i sitt högkvarter (se nedan). Utgrävningarna patrulleras ständigt av medlemmar ur expeditionen.

DENSEL — ÖVERSIKTSKARTAN

1. **Världens Mitt** (beskrivs mer ingående nedan)

2. **Stadsport**

Överblick: Detta är uppenbarligen en av portarna in till magikernas stad. Den ser ganska sliten ut, men är fortfarande imponerande i sin höjd, den är säkert minst femtio meter hög och nästan hundra meter bred. Murarna på sidorna om den har rasat till viss del.

SL: Detta var en av de två vägarna in i Densel. Numera är stadsporten ständigt bevakad av fyra nidländska soldater som är stationerade straxt utanför porten.

3. **Observatorium**

Överblick: Upp ur sanden sträcker sig ett drygt etthundra meter högt torn upp mot himlen. Det är byggt i någon underlig lilafärgad sten och på dess topp finns vad som verkar vara en till stora delar raserad kupol.

SL: Härifrån iakttog man himlakropparnas rörelser och annat som man ansåg vara av intresse. Givetvis använde man inte kikare eftersom man hade magin till hjälp.

4. **Staty**

Överblick: På en gigantisk sockel står en staty föreställande en man som faktiskt har mänskliga drag. Statyn är ganska illa åtgången och sanden har suddat ut en hel del av dragen och detaljerna på statyn. Sockeln har ett antal trappsteg så om de vill kan de gå upp till statyns fötter.

SL: Statyn föreställer Jachul, stadens grundare. Den är hela hundra meter hög och mycket imponerande. Om Aborghin får syn på statyn verkar han bli lätt chockad. Detta kan märkas med ett lyckat slag för Finna dolda ting (SL slår). Om de frågar honom varför han blev chockad svarar han att "det var ingenting, jag lovar", dock inte särskilt övertygande.

5. **Lutande tornet**

Överblick: Ett stort, högt torn som lutar en aning. Dess exteriör består av idel pelare i olika färger men många av dem har nötts ned under de gångna årtusendena.

SL: Ingenting, förutom att tornet är byggt för att det skall luta, det har alltså inte blivit så av sandens krafter.

6. **Lärjungarnas bostad och expeditionens högkvarter** (se nedan)

7. **Monolit** (se nedan)

8. **Torg**

Överblick: En stor öppen plats som runt om har försetts med tre meter höga staket där det inte finns murar från tidigare byggnadsverk.

SL: Här hålls straffångarna under nätterna. De bevakas alltid av mellan tio och tjugo soldater.

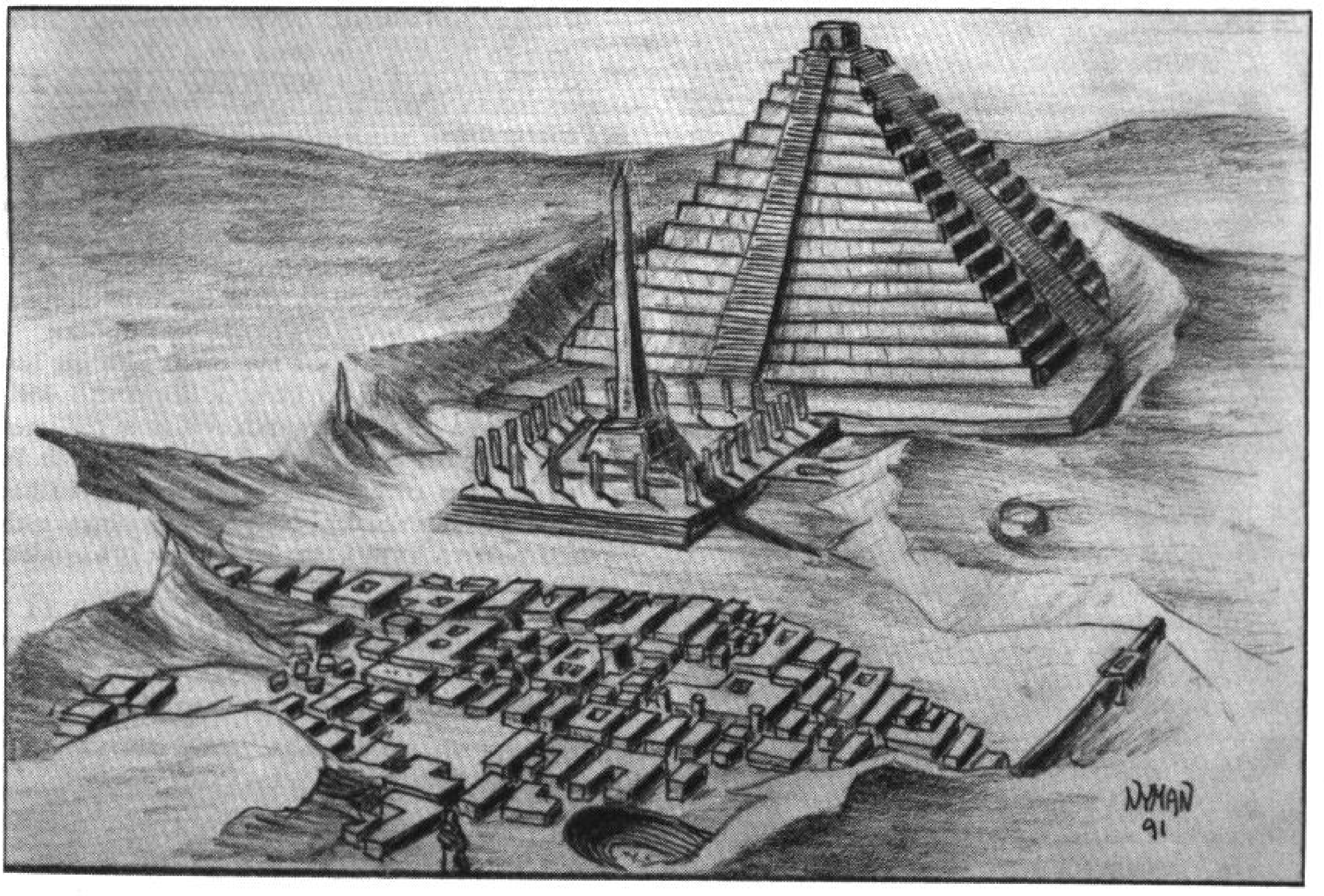
EXPEDITIONENS HÖGKVARTER

I denna tidigare bostad för Jachuls lärjungar har expeditionen inrättat sitt högkvarter. Om rollpersonerna skulle klanta sig riktigt rejält och bli exempelvis tillfångatagna så förs de hit. Överallt i hela byggnaden är det väldigt sandigt och det är mycket svårt att hindra det från att knastra under hårda skor (Smyga –5). Detta är givetvis inte hela den utgrävda yta som syns på översiktskartan utan bara den del som var bebolig. De andra delarna var i princip totalt raserade.

Övervåningen

1. **Ingång**

Överblick: Den breda, öppna vägen in i byggnaden flankeras av en staty på vardera sidan. Statyerna



föreställer resliga män i långa kåpor och med mycket respektingivande skägg.

SL: Ingenting särskilt förutom de två vakter som vanligtvis står bredvid statyerna för att hålla koll på att inga obehöriga tar sig in.

2. Tempel

Överblick: Ett avlångt rum i vilket det på båda sidor om ingången sträcker sig pelarrader fram mot den bortre väggen. I rummets bortre del finns ett altare, som verkar vara ganska nytt i jämförelse med rummets övriga interiör. Altaret är placerat i en något upphöjd, halvcirkelformad, nisch. Sådana nischer, fast mindre, finns också på långväggarna, tre på varje vägg.

SL: Här har man låtit inreda ett tillfälligt tempel åt Kuzher. Det finns ofta någon här och ber.

3 a-c. Tomma rum

Överblick: Ett litet tomt rum med kala väggar och extra mycket sand på golvet.

SL: Ibland kan det hända att det finns någon här, men det händer mycket sällan och sådana fall är de på väg någon annanstans.

4. Sovsal

Överblick: På golvet ligger ett antal filtar utbredda ovanpå varandra så att de på en del håll bildar mindre högar. Det finns en liten nisch i väggen mittemot den med dubbelingången.

SL: Här bor åtta nidländska soldater. Man kan hitta någon sovsäck innehållande personliga tillhörigheter under någon av filtarna.

5. Sovsal

Överblick: Ett ganska stort rum på vars golv det ligger ett ganska stort antal filtar utbredda.

SL: Här bor tjugo nidländska soldater. I övrigt se rum 4.

6. Matsal

Överblick: Två långbord med stolar omkring finns det i det här ganska underligt formade rummet.

SL: Här äter soldaterna. Alla äter vid olika tidpunkter p.g.a. det begränsade utrymmet och de skumma vakthållningsschemana.

7. Officerarnas matsal.

Överblick: Ett konstigt format rum med två större halvcirkelformade delar. Ungefär i mitten av rummet står ett runt bord med ett antal stolar omkring.

SL: Det exakta antalet stolar är sex. Här äter officerarna och ibland även mörkerriddarna.

8-10. Sovsalar

Överblick: Ett rum på vars sandiga golv ett antal filtar ligger utspridda.

SL: Fem nidländska soldater i **10**, sex i **9** och åtta i **8**. I övrigt se rum **4**.

11-13. Förråd

Överblick: En massa lådor och tunnor och säckar staplade ovanpå varandra tar upp större delen av det här rummet.

SL: Expeditionens matförråd. Ökas på då och då av jaktexpeditioner eller så går Bestraffaren ut och knäcker nacken på en sanddrake.

14. Kök

Överblick: På golvets mitt har en eldstad gjorts upp och ovanpå den står en mycket stor kittel. Ett antal lådor och liknande står uppradade längs rummets väggar.

SL: Här lagar man den mat som serveras mannarna. Lådorna innehåller köksredskap av olika slag.

15-17. Förråd

Överblick: En sjuhelsikes massa bråte överallt.

SL: Här finns expeditionens utrustning i form av spadar, vapen, hackor, rep osv. Det mesta går att hitta. Förrådet administreras av Hush, som oftast sitter i rum **18** och diskuterar med vakterna.

18. Vaktrum

Överblick: I mitten av rummet står ett bord med fyra pallar runt. Vid rummets ena vägg finns en trappa som leder nedåt.

SL: Här finns alltid minst fyra vakter som ser till att ingen annan än officerarna, Rashar och mörkerriddarna går ned i den här delen av högkvarteret.

19. Sovrum

Överblick: Här ligger ett antal filtar på golvet och i rummets ena hörn är en filt hängd över något som liknar en tunna till formen.

SL: Här sover de åtta vakter som sköter vakthållningen i rum **18**. Det är mycket riktigt en tunna som är gömd under filten och den innehåller vatten. Filten hänger där för att det inte ska komma sand i tunnan då den saknar lock.

20-21. Oanvända rum

Överblick: Ett tomt, tråkigt rum med sand och åter sand.

SL: Ett lyckat slag för Finna dolda ting hittar i rum **20** en nyckel av järn i en liten sandhög. Nyckeln går till fångarnas kedjor.

22-26. Sovrum

Överblick: Identiska med rum **8-10**.

SL: Här sover fem nidländska soldater i varje rum.

Undervåningen

1. Hall

Överblick: Trappan från övervåningen leder ned i det här rummet som lyses upp av en oljelykta som hänger i taket. Till vänster, sett från trappan, finns en mycket kraftig dörr som verkar vara ganska ny. Den är utsirad med abstrakta och hemska mönster. Ytterligare en öppning finns åt ett annat håll.

SL: Ingenting särskilt, dörren leder in till rum **2**.

2. Pentagramsal

Överblick: Rummet är ganska långt, har välvt tak och slutar i en avrundning. Runt omkring väggarna har mystiska mönster målats och i bortre änden av rummet finns ett pentagram inlagt i golvet. Precis till höger innanför dörren står ett stort bord på vilket det ligger knivar, mortlar och påsar i olika storlekar.

SL: Här har Rashar sitt lilla roliga rum där han framkallar demoner och liknande hemskheter. Målningarna på väggarna är gjorda av honom själv, men pentagrammet är uråldrigt och mycket kraftfullt. På bordet finns en del örter och liknande som han använder i sina ritualer (slå upp drogavsnittet i spelledarboken och välj!). Han är här minst 30% av tiden.

3-4. Tomma rum

Överblick: Rummet verkar vara tomt och är tillsynes oanvänt.

SL: Se Överblickens korrekta iakttagelse.

5. Sovrum

Överblick: Det ligger två halmmadrasser på golvet och i rummets mitt står ett lågt bord under vilket två små ryggsäckar ligger.

SL: Bostad för två av expeditionens officerare. Deras tillhörigheter finns i ryggsäckarna. Den består av standardutrustningen samt totalt 5 gm, 6 sm och 18 km.

6. Sovrum

Överblick: Som **5** fast ett högt bord och en liten nisch i vänstra väggen, sett från dörren.

SL: Se **5**. Pengarna är 8 gm, 9 sm och 25 km.

7. Sovrum

Överblick: Ett avlångt rum som rundar av sig mot slutet. I en ganska bred ingröpning i den högra väggen står en säng och bredvid den en kista. I avrundningen står ett bord, som verkar vara ganska provisoriskt, och en stol. På bordet ligger det lite papper och där står även ett bläckhorn vars lock är stängt.

SL: Här bor expeditionens ledare Rashar, som finns här under ett antal av dagens timmar. I kistan ligger ett antal kåpor i ljusa färger (för att klara solljuset bättre) och tre svarta kåpor. Där ligger också Rashars formelsamling. Givetvis är kistan låst på magisk väg och försöker någon annan än Rashar att öppna den drabbas han av en andra gradens PARALYSERING. Papperna på bordet är den dagbok som Rashar för över arbetets framskridande. Där kan man läsa att de "hittat Världens mitt och trängt in i den, men de har ännu inte funnit ut hur man skall kunna ta sig ner i Stormarnas sal. Inte ens Bestraffaren verkar vara mäktig nog att klara den uppgiften".

8. Sovsal

Överblick: Ett mycket konstigt format rum på vars golv sex halmmadrasser ligger utlagda. Bredvid dessa ligger det ett mindre antal filtar och några ryggsäckar.
SL: Här bor sex av officerarna. De har totalt 15 gm, 17 sm och 37 km tillsammans.

9. Allrum

Överblick: I mitten av rummet står ett ganska stort bord och några stolar. I rummets ena hörn står en tunna och ovanpå den en kanna och sex muggar.
SL: Här brukar man träffas och umgås lite grann, officerare emellan. Det är vatten i tunnan, men vin i kannan. Vinet är av synnerligen dålig kvalitet.

10. Oanvänt rum

Överblick: se rum **3-4**.
SL: se rum **3-4**.

11. Sovrum

Överblick: På rummets golv ligger tre stora halmmadrasser med ett antal filtar på. I övrigt är rummet tomt.
SL: Här sover expeditionens tre mörkerriddare, Khaner, Trusth och Pheth vid de få tillfällen som de anser sig behöva sömn. Intressant att veta kan vara att Khaners hjälm har formen av ett drakhuvud, Trusths ser ut som en demonisk tjur och Pheths som ett underskönt kvinnoansikte.

VÄRLDENS MITT — CITADELLET

1. Monoliten

Överblick: Efter att ha tagit sig upp för de höga trappstegen och passerat genom raden av femtio meter höga pelare kan man se monoliten på nära håll. Den reser sig upp hundra meter och försöker utan framgång att tävla med citadellet. Monoliten står på en tre meter hög plattform.
SL: Ingen vet varför monoliten byggdes, men det är den enda delen av Densel som inte har berörts av sandens krafter.

2. Expeditionens högkvarter (se ovan)

3. Trappan

Överblick: Upp mot toppen på den gigantiska pyramiden leder en mycket bred trappa och var två hundrade meter finns det breda avsatser.
SL: En trappa som vilken som helst.

4. Pyramidens topp

Utifrån

Överblick: Högst uppe på toppen av pyramiden står ett femtio meter högt hus av sten. Det har gigantiska dubbeldörrar av samma material.



SL: En sammanlagd STY av 50 behövs för att kunna upp porten så pass mycket att det går att klämma sig igenom. Besvärjelsen ÖPPNA fungerar naturligtvis utmärkt, dock inte minimagibesvärjelsen, men den räknas som ett tillägg av tio STY-poäng.

Inifrån

Överblick: När ni har tagit er igenom de gigantiska dörrarna står ni inne i en av de största byggnader som ni någonsin varit i. Facklornas ljus räcker inte på långa vägar för att lysa upp hela rummet. I mitten av rummet finns ett oerhört stort pentagram som först inneslutits i två cirklar. I mitten av det stora pentagrammet finns ett mindre pentagram. Väggarna är helt kala och rödfärgade.
SL: Om man med Tvillingstaven kommer inom fem meters avstånd från pentagrammet börjar det att lysa. Den yttre cirkeln lyser svagast medan det innersta pentagrammet lyser oerhört starkt. Om man stiger innanför det stora pentagrammets yttre cirkel öppnar sig det inre pentagrammets mitt och blottlägger en väg ned in i pyramidens inre. Rum 1 av labyrintens förrum.

Labyrintens förrum

1. Vägvisarens sal

Överblick: När ni tagit er ned för trappan kommer ni in i en stor sal i vars mitt det står ett stort podium till vilket en trappa leder upp. På podiet står en staty av en man som står vänd mot er som om hans högra hand vore upplyft i en pekande gest. Några meter ifrån rummets båda långväggar står det pelarrader. Pelarna har de mest fantasifulla utformningar i olika mönster, den ena inte den andra lik. På andra sidan podiet kan ni se en gång som leder ut.
SL: Statyn är tänkt att visa vägen för den osäkre. Den står dock vänd åt fel håll och om man snurrar på den pekar den rätt. Statyn är ganska gammal, och därför är det ganska trögt att snurra den. Motstånd 30.

2. Skiljevägen

Överblick: Ut ur salen kommer man in i ett litet och smalt rum som har två utgångar, en åt höger och en åt vänster. Luften känns tung och gammal.
SL: Den högra vägen är den rätta, men rakt fram går också alldeles utmärkt, förutsatt att man lyckas med ett svårt slag (–5) för Finna dolda ting. Om man lyckas med slaget hittar man en dörr bakom vilken det döljer sig en trappa som leder nedåt i drygt två hundra meter innan man når rum 1 i den första labyrinten.

3. Den vänstra vägen

Överblick: När man kommer in i det här lilla rummet är det första man ser ett stort hål i golvet.
SL: Om man studerar hålet närmare inser man att det går att åka kana genom den ganska breda gången. Gör man det så hamnar man efter drygt tvåhundra meter i rum **5**.

4. Den högra vägen

Överblick: I rummets mitt syns ett stort hål, annars verkar det vara tomt.
SL: Om man åker kana nedför den gång som döljer sig under hålet kommer man ut i rum **1** i den första labyrinten.

5. Syndarens rum

Överblick: Rummet är till stor del fyllt av sand och under sanden sticker skelettet av ett underligt monster fram. Det har ett huvud försett med gigantiska tänder men med en förhållandevis liten kropp.
SL: Hit lurades den som inte kände hemligheten med labyrinten för att möta ett av de många monster som Jachul skapat. Monstret har dock hunnit dö under den långa tidsrymd som gått sedan han sedan fick föda av sin herre och det är alltså tämligen ofarligt. Det enda sättet att komma ut härifrån är att ta sig upp samma väg som man kom ner vilket är en mycket tidsödande process. Men skam den som ger sig.

DEN FÖRSTA LABYRINTEN

Den första av de fyra labyrinterna är ett virrvarr av rum och gångar som leder upp och ner och runt, runt. Dessutom, för att det hela skulle vara lite jobbigare, skapade Jachul ett antal prövningar för den som skulle råka finna labyrinten.

Alla konstruktioner är gjorda på magisk väg och har därför inte påverkats av att tiden förflutit. Speciellt här nere i labyrinten är det viktigt att du själv inte ritar några kartor åt spelarna utan låter dem sköta det jobbet själva efter dina beskrivningar. Detta gör att du måste vara extra noga med mått och liknande (speciellt om någon har den särskilda förmågan Ögonmått).

1. Vägarnas rum

Överblick: Ni kommer in i en sal. Bakom er leder trappan uppåt och framför er finns en slät dörr. Det finns även två släta dörrar, identiska med den rakt fram, i väggarna på era bägge sidor.
SL: Ingenting särskilt. Dörrarna öppnas genom att man trycker dem åt sidan.

2. Munnen

Överblick: När dörren glider åt sidan blottas ett ganska stort rum. På rummets andra sida kan ni se hur en trappa leder nedåt, ut ur rummet. I samma ögonblick som den sista av er har kommit in i rummet glider dörren igen bakom er utan att ni hinner förhindra det och plötsligt börjar golvet att öppna sig oregelbundet framför er. En golvsektion straxt till höger om er är borta för några sekunder och lämnar endast ett svart hål under sig.
SL: Golvet öppnar och stänger sig efter ett oregelbundet mönster och varje gång det händer kan det vara någon av rollpersonerna som faller ned i hålet som blottas. Chansen för att det skall hända är lika med STO% för en rollperson. Golvet öppnar sig en gång varje SR, men på minst tre ställen varje gång. Det går inte att undvika att falla ned i ett hål om så sker. En rollperson som ramlar ned hamnar fyra meter längre del på några skelettdelar, det som finns kvar av de monster som bodde under den här golvsektionen. Varje SR är det 25% risk att den golvsektion som rollpersonen befinner sig under öppnas. Då kan man ju alltid försöka spärra den på något sätt.

3. Krigarna

Överblick: Ett ganska stort rum uppenbarar sig innanför dörren. När ni stiger in i rummet stängs dörren omedelbart bakom er och ni lämnas ensamma med två krigare av sten som kommer fram bakom två hörn i rummets bortre ända.
SL: Statyerna har samma värden som de som rollpersonerna stötte ihop med i Hertach på Yndar. När båda statyerna besegrats öppnas en dörr i rummets bortre ände och en i rummets högra del.

4. Färgernas sal

Överblick: Ni blickar ut över en sal vars golv är täckt med oregelbundna figurer i olika färger och samtidigt hör ni hur dörren glider igen bakom er. I rummets bortre ände syns en trappa som leder nedåt.
SL: Här är det bara att hoppas att spelarna kan något om färger. Golvets färger är gult, grönt, lila, blått, rött och orange. Om man går enligt systemet gult-grönt-blått-lila-rött-orange-gult osv. händer ingenting och man kommer helskinnad genom rummet. Man kan även gå på rutor av samma färg, men de ligger på minst fem meters avstånd från varandra så det blir ganska svårt om man inte är duktig på stående längdhopp. För varje felsteg man tar får man en kraftig stöt som ger 1T4 KP i skada (totala). Man kan även gå 'bakåt' i färgsystemet. Rutornas storlek, form osv. har ingen som helst betydelse. Om man bara springer över utan att se sig för är det 60% risk per steg att man får en stöt.

5. Spegelrummet

Överblick: Rummets alla väggar är försedda med speglar av olika storlek och form vilket gör det ganska svårt att orientera sig och ni ser ett drygt tjugotal upplagor av er själva.
SL: När man stigit in i rummet stängs en dörr efter 3 SR. För att komma ut måste man lyckas hitta den runda spegel som är löstagbar. Den går att ta loss om man först trycker in den. När man har hittat den öppnas de utgångar som syns på kartan, dock inte den man kom in igenom. Spegeln är försedd med ett handtag på baksidan vilket gör att den kan användas som sköld. Den har BV 25. Ingen av speglarna går att krossa då de är skyddade med magi.

6. Armborstrummet

Överblick: Ett rum ur vilket en trappa leder nedåt.
SL: Här fanns tidigare en armborstfälla, den enda icke magiska fällan i hela labyrinten, men den har slutat fungera för länge sedan.

7. Nyckelns rum

Överblick: I rummets mitt sitter en stor, svart staty som föreställer en kraftig man i lotusställning. I sina händer håller den ett kors i en gyllene metall. Hela rummet roterar och själva statyn roterar i motsatt riktning. Plötsligt börjar det att slå ut röda blixtar från den sten som sitter i statyns panna.
SL: Statyn roterar med en hastighet av cirka 1 varv/s. Blixtarna som slår ut från statyns panna riktas mot alla som kommer in i rummet och har ett FV lika med målets STO. De gör 4T6 i skada och rustningar skyddar inte. Det enda som skyddar är spegelskölden ifrån rum 6 vilken reflekterar blixtarna. Korset är nödvändigt att ha för att man skall kunna ta sig vidare i labyrinterna.

8. Vägen djupare in

Överblick: Gången slutar i en vägg. Till vänster finns det en bit upp på väggen en ingröpning som liknar ett kors.
SL: Om korset från rum 7 placeras i fördjupningen öppnas dörren in till Den andra labyrinten.

DEN ANDRA LABYRINTEN

I den här labyrinten handlar det till största delen om att hitta rätt väg och till viss del undvika de faror i form av magiska otyg som dyker upp lite här och var. För att ge dig som SL en liten guide till vad som inträffar presenteras nedan ett antal händelser i tabell och förklaringar följer efter tabellen. En händelse bör inträffa varje gång rollpersonerna passerar en ny sektion av labyrinten.

1T100	Händelse
01-15	Fallucka
16-35	Skelett
36-50	Instängda!
51-70	Levande rustning
71-85	Spikfälla
86-00	Hål i korridoren

Fallucka

En helt vanlig fallucka som är fem meter djup och försedd med spikar i botten. Falluckan täcker hela korridorens bredd och kan upptäckas med ett slag för Finna dolda ting med halverad chans (slås dolt av SL). En dvärg upptäcker fällan med ett INT-slag eller ett slag för Finna dolda ting beroende på vilket av värdena som är högst. Om man trampar på falluckan kan man trots det undvika att falla ned med hjälp av ett svårt SMI-slag. Om man trots alla chanser att upptäcka och klara sig undan falluckan trillar ned i den tar man 3T6 i skada (totala KP)

Skelett

En grupp otrevliga skelett dyker upp bakom närmaste hörn och de har absolut inte för avsikt att släppa förbi inkräktarna. Batalj lär uppstå om inte rollpersonerna flyr.

Instängda!

Plötsligt fälls det ned två väggar som spärrar rollpersonernas samtliga färdriktningar. På båda väggarna finns det vad som verkar vara något slags pussel av rutor som man kan trycka in och skjuta över varandra osv. Om man tre gånger i rad lyckas med ett svårt INT-slag har man lyckats lösa pusslet och väggen glider upp. Varje försök (INT-slag) tar fem stridsrundor. Tre misslyckade försök i rad bestraffas med att utrymmet sakta börjar att fyllas med sand, och efter fem minuter är det så fullt att man inte inte kan arbeta med pusslet längre

och rollpersonerna är förlorade om de inte har något finurligt magiskt hjälpmedel eller liknande.

Levande rustning

Två rustningar dyker upp och börjar att bulta på rollpersonerna i högsta möjliga takt. Hur väl de lyckas beror på rollpersonerna.

Spikfälla

Golvet är mycket instabilt och när man trampar på det blottas ett antal spikar som tränger in genom den trampande personens skor och sedan genomborrar hans fötter. Fällan upptäcks enligt samma förutsättningar som falluckan (se ovan) och har man väl upptäckt den bör man försöka lista ut ett sätt att ta sig förbi den.

Hål i korridoren

Det är ett mycket långt och brett hål i korridoren. Tidigare kröp det omkring slemma monster i hålet, men nu för tiden finns endast skeletten efter dem kvar. Det är inte farligt eller svårt att ta sig över hålet, men ganska tidskrävande.

Det sista rummet

När rollpersonerna äntligen har nått slutet på labyrinten kommer de in i ett rum i vilket det finns X (antalet rollpersoner) statyer som är exakta kopior av rollpersonerna. De har exakt samma färdighetsvärden och grundegenskaper, men med en viktig skillnad: Om man träffar dem med ett perfekt slag kan de inte parera och förintas omedelbart. Rollpersonerna har dessutom ett övertag eftersom Aborghin inte finns med bland statyerna. När den sista statyn är förintad öppnas en dörr i väggen och en trappa som leder ned mot den tredje labyrinten blottas.

DEN TREDJE LABYRINTEN

Den tredje labyrinten är ett virrvarr av gångar och verkar vara en grotta av något slag. Det droppar av vatten från taket (trots att vi är mitt ute i öknen) och det är ganska kallt. Här nere finns bara de faror som rollpersonernas tankar skapar. Labyrintens medvetande absorberar deras tankar och skapar sedan illusioner av det som rör sig i dem. Detta simuleras med att du som SL kan låta rollpersonerna stöta ihop med gamla fiender och monster som de tidigare bekämpat och kanske dödat. Effekten kan bli minst sagt skrämmande om du använder den på rätt sätt. Om ni har spelat de tidigare äventyren i serien bör du låta rollpersonerna konfrontera Echotun och Achatoth. Man kan ta skada och bli dödad av illusionerna om man inte genomskådar dem. Illusionerna kan genomskådas om man övervinner deras svårighetsgrad med sin INT på motståndstabellen. Alla illusioner i den tredje labyrinten anses ha svårighetsgrad 20. Om man lyckas besegra en illusion (de har exakt samma värden som de ursprungliga varelserna/personerna men kan inte använda magi), faller den till marken och tonar sedan sakta bort. Det enda sättet att skydda sig mot det är att använda besvärjelsen SINNESMASK till minst E3.

Labyrinten slutar vid en dörr. Dörren är också bara en illusion och om man lyckas genomskåda den kan man träda in i den fjärde labyrinten.

DEN FJÄRDE LABYRINTEN

Den fjärde labyrinten är den sista prövningen innan man har gjort sig värdig att få träda ned i Stormarnas sal. Totalt finns i labyrinten 36 rum varav sju är olika. Dessa kallas för a-f och tomt. Under det att rollpersonerna färdas i labyrinten byter rummen ständigt plats med varandra. Varje gång rollpersonerna skall gå in i ett rum slår du 1T10. Detta resultat visar vilket rum det blir som rollpersonerna stiger in i enligt tabellen nedan. För att man inte skall kunna 'fuska' sig genom labyrinten genom att bara gå säkra vägar försvinner alltid dörren bakom RPna när de har gått in i en korridor som leder fram till ett rum. Rummen beskrivs nedan.

1T10	Rumstyp
1	A
2	B
3	C
4	D
5	E
6	F
7-0	Tomt

A. Pelarsalen

Överblick: Salen ni träder in i är en skog av pelare. De står i ett helt assymmetriskt mönster och när ni som bäst står och undrar över rummets konstruktion börjar pelarna att förflytta sig med en anmärkningsvärd hastighet som ökar hela tiden.

SL: För att undvika att bli träffad pelarna måste man under de två första stridsrundorna lyckas med ett normalt SMI-slag eller ta 1T6 i skada. Sedan ökar pelarnas fart och under de följande fem stridsrundorna måste man lyckas med ett svårt SMI-slag eller ta 2T6 i skada. Om man ger sig in i rummet efter mer än sju stridsrundor måste man lyckas med ett mycket svårt SMI-slag eller få 4T6 i skada. När man träffas av en pelare sätts skadan mot rollpersonens STO på motståndstabellen.

B. Havet

Överblick: Rummet ni träder in i verkar vara ett oändligt svallande hav och ni står vid havets rand. Fram mot er stakar sig en färjkarl i sin lilla båt och han ser på er med sitt blida ansikte och frågar:

"Vad finns överallt
och ingenstans
är utan att vara
och skapas utan att göras?
Svara rätt och jag för er över havet."

SL: Om rollpersonerna svarar rätt, (svaret är 'ingenting'), får de åka med i den lilla båten och sätts straxt i land på andra sidan havet. Om de svarar fel lämnar han dem och åker iväg. Det går inte att på något sätt hota eller skada färjkarlen med våld. Havet är givetvis en illusion och om en magiker lägger en SKINGRA E4 så skingras illusionen. Den går inte att genomskåda. Om rollpersonerna stöter ihop med rummet fler gånger kan du byta ut gåtan mot följande.

"Ju mer du ger
desto mer får du
Ju mer du tar
desto mindre har du"

Svaret är fattigdom eller lycka, båda godkänns. Om de stöter på rummet igen kan du säkert hitta på en liknande gåta själv.

C. Prickskytten

Överblick: I rummet finns det ett galler av gyllene metall som skiljer er från utgången på andra sidan. Mitt i dörröppningen står en staty som håller en kedja som leder upp till taket i sin ena hand som är riktad mot taket. På dess andra hand sitter en duva (staty). Ovanför dörren står det "Söv min vän och jag skall dig förlösa".

SL: Om någon av rollpersonerna har en båge eller ett armborst eller liknande är allt de behöver göra att träffa duvan så pass hårt (minst 5 KP i skada) så att den faller ned från handen på statyn. Då faller hans högra hand (den med kedjan) ned och gallret dras upp i taket och vägen lämnas fri för rollpersonerna.

D. Eldens boning

Överblick: Hela rummet verkar vara ett brinnande inferno och ni kan se dörröppningen på andra sidan. Lågorna sträcker sig från tak till golv. Vad skall ni ta er till?

SL: Rummet brinner faktiskt och man kan antingen springa igenom det (2T6 i skada totala KP och lättantändliga föremål kan börja brinna) eller skydda sig med någon sorts lämplig magi.

E. Allting upp och ner

Överblick: När ni tittar in i rummet upptäcker ni att alla möblerna står i taket. Rummet är möblerat som en sällskapssalong, med bord, stolar, divan och andra saker som hör till. Ni blir ganska förvånade när ni ser hur en man häller upp ett glas vin åt sig själv, vinet rinner uppåt.

SL: I rummet är allting upp och ner och det är ingen synvilla. Går man bara rakt in i rummet ramlar man ner till taket (det som ser ut att vara golv i upp och ner varianten) och tar 1T10 i skada (rustningar skyddar inte) och får en rejäl huvudvärk. Lämpligaste sättet att ta sig in i rummet är att ställa sig på varandras axlar och sedan krypa in i rummet på något sätt. Mannen är emellertid bara en illusion, och försvinner om RPna nuddar honom. Samma tillvägagångssätt rekommenderas på utvägen.

F. Mörka rummet

Överblick: Ni blickar in i ett nattsvart mörker och ingen av er kan se någonting.

SL: Mörkret är magiskt och kan inte skingras på något sätt, inte ens med magi. Däremot finns det inga farligheter i rummet utan det är bara att följa rummets väggar efter bästa förmåga.

Labyrintens ände

Labyrinten slutar i ett litet runt rum i vilket det finns en trappa som leder nedåt. Trappan leder nedåt i ungefär tvåhundra meter och sedan kommer man ut i Stormarnas sa

Stormarnas sal

Överblick: När ni öppnar dörren som går ut från trapprummet kommer ni ut på en stor balkong varifrån ni kan blicka ut över en gigantisk sal som måste vara Stormarnas sal. På balkongen står statyer föreställande två liggande vargliknande djur i sten. Från balkongen leder en svagt sluttande trappa ned i salen och väggarna är målade med gigantiska målningar föreställande de mest fantasieggande händelser.

SL: Visst är det här Stormarnas sal, Densels hjärta. Nu sätter Aborghin igång sin attack. När rollpersonerna sedan förhoppningsvis har lyckats besegra honom måste de färdas hela vägen ned i salen. Hela trappan är totalt drygt sex kilometer lång och det tar säkert nästan en timme för rollpersonerna att ta sig hela den långa vägen ned till fots. Väl nere börjar de nog tänka på att framkalla den Gode bestraffaren.

ÅKALLANDET AV EN BESTRAFFARE

Om man studerar de målningar som finns på väggarna kommer rollpersonerna snart att kunna känna igen sig själva i målningarna. De borde nästan börja undra varför allt är förknippat med dem själva vid det här laget, men de har ingen egentlig lösning annat än den som Ödet erbjuder. I målningarna ser de hur de själva utför någon sorts ritual med Tvillingstaven i högsta hugg. De målar eller lägger ut en stjärna med lika många uddar som (antalet rollpersoner –1) på golvet. Sedan följer en bild på hur de går runt stjärnan under fyra årstider (fyra varv) ledda av Tvillingstavens bärare. Den sista bilden de medverkar på visar hur bäraren av

Tvillingstaven ställer sig i mitten medan de andra ställer sig vid var sin udd av stjärnan och ropar något samtidigt som de riktar sina händer och ansikten mot himlen. Om de utför ceremonin och ropar något i stil med "Vi Ljusets kämpar åkallar Dig o Mäktige Bestraffare" löses den Gode bestraffaren ur sitt fängelse och anländer. När han anländer stiger han upp ur marken i form av en ljus, oformlig varelse som hälsar rollpersonerna "Ni åkallade Mig. Av vilken orsak?". Svaret behöver inte vänta länge på sig då den Onde Bestraffaren slår sig in igenom taket på Stormarnas sal. Slutstriden (se nedan) tar vid.

(SL: Om du själv är någorlunda snitsig med penna eller pensel rekommenderas det att du målar upp scenerna så att spelarna själva får studera dem och sedan förklara hur rollpersonerna gör när de utför ritualen. Du bör helst inte låta dem misslyckas p.g.a. något mindre fel, endast om de exempelvis gör en cirkel istället för en stjärna):



Striden mellan den Onde och den Gode

När striden bryter ut kan du läsa upp följande textstycke för spelarna:

"Den varelse som ni tror är den Gode bestraffaren har knappt hunnit anlända till vår värld innan taket på Stormarnas sal rämnar. Små stenar och stora block faller ned mot er men stoppas på några meters höjd av något som verkar vara en magisk aura. Varifrån den har kommit kan ni inte alls förstå. In genom taket kommer sedan den varelse som ni såg straxt efter Helvetesfortets sprängning fast i betydligt större form. Varelsen har ett demoniskt utseende, är försedd med bockhorn och en reptilliknande svans som är minst trehundra meter hög. Den tidigare lilla försynta varelse som stod bredvid er har också växt till sig och har blivit lika stor som den Onde. Den Gode har ändrat utseende till en släthyad humanoid utan anletsdrag med endast ett enda långt, rakt horn i pannan. De två giganterna flyger ihop med varandra och en enorm strid bryter ut. De växlar slag, lägger mäktiga besvärjelser och stångar varandra. Den Onde får ganska snabbt ett övertag och skall just sätta in nådastöten då den Gode stöter in sitt långa horn i hans mage. En plötslig malström uppstår och den Onde försvinner in i malströmmen. Ni börjar känna det som om ni befann er i en overklig dröm och när en lång, ståtlig man i skinande ringbrynja och vit mantel kommer fram till er tror ni att ni drömmer. Han tittar mot er och säger: "Jag skall ge er en gåva som ni skall bruka för att avlägsna vad ruttet som finns i ädlaste blod. Inplanterad av Ondskans furste och hjälpt av edra egnaste händer är det en ondskans klohand". Han håller upp Tvilllingstaven framför er och allt blir ett enda töcken och ni känner att ni försvinner bort..."

SL: Den Gode bestraffaren har gjort sitt jobb och fördrivit den Onde. Det han sedan gör är att anta mänsklig form och söva rollpersonerna för att transportera dem till Hynsolge på magisk väg. När rollpersonerna vaknar upp kan du gå direkt till "I Hynsolge". Ondskans hand syftar givetvis på Melindor, se vidare nedan.

HYNSOLGE

EFTER DET ATT rollpersonerna sövdes av den Gode bestraffaren i Stormarnas sal har de av densamme förts till Hynsolge på magisk väg. När de vaknar upp, sömndruckna och omtöcknade, gör de det i en skog som de snart känner igen som Hyllmarskogen i länet Mergilia, inte alltför långt ifrån Bedorum, den stad där hela äventyret inleddes i äventyret *Helvetesfortet*. Hur de hamnat där är det ingen av dem som vet. Allt verkar vara ytterst fridfullt och det verkar inte som om någonsin Vicotniks soldater satt sina fötter i den här delen av världen. Det blir ganska lätt lockande för dem att fråga sig huruvida de kanske har drömt allting och kanske fortfarande precis har blivit avskedade ur Nya armén. Dessa tänker skingras dock när de får syn på det svärd som ligger i gräset bredvid dem. Det är ett bredsvärd (om inte någon av rollpersonerna kan hantera ett bredsvärd kan du låta det vara ett bastardsvärd eller kortsvärd) vars klinga är utsökt formad med mönster som påminner om de som fanns på Tvillingstaven och längst ned på fästet finns ett par gyllene vingar, identiska med de på Tvillingstaven. (SL: Inte särskilt konstigt då svärdet är Tvillingstaven i en annan skepnad. Det är ett ypperligt svärd och räknas som om det hade FÖRTROLLA VAPEN E4, dvs. det ger +4 på träffchansen och skadan, men drar inga PSY-poäng från användaren). När de får syn på svärdet kommer de också att tänka på de ord som Bestraffaren yttrade innan de somnade. "Jag skall ge er en gåva för att avlägsna vad ruttet som finns i ädlaste blod. Inplanterad av Ondskans furste och hjälpt av edra egnaste händer är det en ondskans klohand".

(SL: Här bör spelarna tänka till lite. Det torde inte vara särskilt svårt för dem att den "ondskans klohand" som skall avlägsnas åsyftar Melindors högerhand genom vilken Vicotnik styr henne. Frågan är dock om de minns att Pargal talade om för dem att Melindor befann sig i Bedorum. Om inte, får du hjälpa dem genom något möte eller liknande.)

RESAN MOT BEDORUM

Vare sig spelarna inser att det handlar om Melindor eller inte, eller inte vet att hon befinner sig i Bedorum beger sig rollpersonerna troligtvis av inåt landet. Den första delen av resan går genom område som fortfarande hålls av Vicotniks styrkor. Sedan passerar de genom ett ingenmansland och efter två dagar befinner de sig på mark som hålls av de allierade styrkorna. Under resan är det lämpligt att det inträffar ett antal möten. Några alternativ till möten ges nedan varav ett, "Pargals uppenbarelse", är obligatoriskt.

Möten

- När de färdas genom den hårt åtgångna landsbygden stöter de ihop med en liten grupp nidländska soldater. Gruppen är totalt fem man stark och leds av en underofficer. De är ute och letar efter lokalbefolkning som gömmer sig undan Vicotniks arméer. Möjligheten till en sammandrabbning mellan soldaterna och rollpersonerna är mycket stor.
- Rollpersonerna stöter samman med en grupp hynsolgiska soldater som arbetar bakom motståndarnas linjer. Dessa lär dock troligtvis försöka gömma sig för rollpersonerna då de kan tro att de är nidländska specialsoldater eller liknande. Om de två grupperna kommer i kontakt med varandra eller inte får du som SL avgöra helt själv.
- De kommer in i ett slag vid fronten med cirka hundra man starka styrkor på båda sidor. Om rollpersonerna önskar kan de deltaga i slaget, förslagsvis på den allierade sidan.
- Ungefär mitt på dagen kommer rollpersonerna fram till en liten dal. I dalens mitt ligger en liten nedbränd stuga. Detta var tidigare boplats för den numera avlidne Ehrman Wall (se Helvetesfortet). Med ett lyckat INT-slag känner rollpersonerna igen platsen.
- Rollpersonerna stöter ihop med två gamla vänner, Riorik och Argwin. (Om någon av dem dog under äventyret *Melindors återkomst* bör han inte dyka upp igen, av förklarliga skäl. Om ni inte spelat del II av *Den nidländska reningen* kan du ignorera det här mötet). De klappar om rollpersonerna och frågar vad de gör på platsen. Om rollpersonerna berättar att de befinner sig i området för att träffa Melindor frågar de först rollpersonerna om de vet vad som har hänt med Melindor. De berättar sedan vad som hänt (att hon tagit avstånd från Riorik osv.) och varnar rollpersonerna för att ta kontakt med henne. Om då rollpersonerna förklarar att de skall befria Melindor ifrån Vicotniks kontroll ställer de gärna upp och hjälper rollpersonerna med att komma in i Bedorum.
- En natt när rollpersonerna precis skall gå och lägga sig ser de ett svagt ljusskimmer som hänger i luften. Det tar sakta formen av Pargal, Landoris konung. Han talar till rollpersonerna: *"God kväll, mina kära vänner. Det var inte helt enkelt att finna er, men jag hann innan den tidsfrist jag fick av Moder Jord löpte ut och min själ vandrade vidare. Jag vill bara säga det att när den orena handen kapats är det dags att blåsa i hornet för att låta er bäras av vingar som tidigare räddat er undan död. Nu är min tid hos er slut. Farväl*

för alltid." Troligtvis förstår rollpersonerna att det var Pargals själ som talade till dem, vilket betyder att Pargal dog vid stormningen av Trädslottet. Genom sin oförsiktighet har de alltså indirekt blivit skyldiga till Landoris konungs död. Det är bara att hoppas att de får lite skuldkänslor.

- När de kommit in på allierat område kan de stöta ihop med allierade styrkor. Hur dessa agerar beror helt på situationen.

BEDORUM

Efter fyra dagars färd når rollpersonerna slutligen Bedorum. (Staden beskrivs mer ingående i Helvetesfortet). Staden har blivit ett enda stort härläger och i närheten av Bedorum ligger nästan hela den allierade huvudstyrkan förlagd. Melindor och hennes närmaste håller till i den kraftigt befästa borg (beskrivs ingående nedan) som ligger på en kulle mitt i staden. Rollpersonerna kan få vissa problem med att ta sig in i borgen och staden, då de inte har några som helst gradbeteckningar eller övriga saker som visar på att de tillhör den allierade armén (har de dock uttryckligen skrivit upp att de har kvar föremål som gradbeteckningar från tiden i den Nya armén kan du låta dessa fungera som ett pass in i Bedorum). Om Melindor eller Hagras får syn på rollpersonerna blir de mycket oroliga och utpekar dem som nidländska spioner (beprövat trick). Rollpersonerna lär i ett sådant läge få brått att gömma sig undan. Huruvida det lyckas eller inte får du som SL avgöra. In i slottet kan de omöjligt bluffa sig, (annat än med magisk hjälp), följaktligen får det bli fasadklättrar-tricket.

(SL: Tänk på att rollpersonerna måste undvika att döda eller allvarligt skada någon eftersom det motstånd de eventuellt stöter ihop med är på deras egen sida. Om någon skadas allvarligt får rollpersonerna använda den salva de fick av Pargal för att hela personen i fråga, annars kan de bli anklagade för dråp eller mord).

BORGEN I BEDORUM

(SL: Som du kan se på kartan saknar vissa rum nummer, av den enkla anledningen att borgen är så pass stor att om man beskrev alla rummen ingående skulle detta ta onödigt mycket plats. De rum som saknar nummer kan du själv fylla med vad du önskar eller (vilket faktiskt är det mest sannolika) bara låta dem vara tomma. Dessutom är inte beskrivningarna av rummen uppdelade i två delar som vanligt, utan endast i ett stycke löpande text.)

Borgen ligger på en kulle. Den omges av en yttermur. I borgen finns för tillfället ett antal berendiska soldater förlagda tillsammans med sin och den övriga arméns befälhavare, Melindor. Det är nästan alltid någon som är på väg någonstans i borgen p.g.a. det stora antalet soldater och övrig 'personal' som ryms i den. Bevakningen är inte särskilt noggrann eftersom man inte förväntar sig att någon skall klara av att ta sig igenom hela det härläger som omger staden utan att upptäckas. Muren patrulleras av fyra soldater alla tider på dygnet. Borgen beskrivs nedan ganska ingående.

Undervåningen

1. **Porten.** Porten är givetvis dubbel. Den är ganska stor och hållbar och det skall till en hel del manstyrka innan den rämnar. Innanför porten finns också två fällgaller som manövreras från övervåningen (rum **14**). Porten är spärrad på insidan av en bom, även den mycket kraftig.
2. **Innergård.** Direkt ifrån porten kommer man in på den inre borggården. Den är belagd med kullerstenar och överallt står packning och liknande från soldaterna. Ett antal dörrar leder från borggården in i borgen. Den största av dem går in i stallet (**3**). Alldeles i närheten av stallet finns dessutom ett avträde med plats för upp till tre personer.
3. **Stallet.** I ett drygt tiotal spiltor står officerarnas och de övriga befälhavarnas hästar. (Bl.a. Melindors hingst Faerth). Det luktar starkt av djurspillning och urin. På de två väggarna innanför dörren hänger diverse attiraljer såsom betsel, stigbyglar och sadlar.
4. **Fängelsetornet.** Under det här tornet ligger borgens fängelsehålor. De tjänar som häkte för hela staden och måste därför vara ganska stora. Totalt finns det 45 små celler i vilka det ryms mellan en och tre personer. För tillfället är dock cellerna så gott som tomma förutom att det sitter två småtjuvar och en nidländsk spion där. I det underligt formade rummet i tornvåningen ovanför brukar oftast vakterna sitta och prata med varandra istället för att sitta nere i fängelsehålorna.
5. **Hall.** Ett ganska stort och prydligt inrett rum. Numera är det dock stora fotavtryck och liknande över de tidigare mycket vackra mattor som låg på golvet. En trappa som sedan delar sig i två leder uppåt till rum 1 på övervåningen. En tidigare trasig, numera reparerad, staty föreställande Anyak Ljusgivaren står vid trappans fot.
6. **Vaktrum.** Här sitter ständigt minst fyra soldater på vakt för att kontrollera att allting sker som det ska. För att roa sig har de tillgång till fem stolar och ett bord. Dessutom händer det att någon tar med sig lite av Bedorums berömda, ljusa öl.
7. **Matsal.** Rummet är ganska underligt format, man börjar nästan att undra vad mannen som byggde det hade i tankarna. I rummet står ett antal bord med tillhörande stolar utställda. Borden är alltifrån runda till trekantiga. Här äter de vanliga soldaterna (som är förlagda i borgen) sina mål. Ett mål om morgonen

och ett varje eftermiddag. Alla äter dock inte exakt samtidigt. För det första skulle borgen bli utan bevakning och för det andra så skulle de inte få plats.

8. Kök. I det här rummet huserar kocken och hans medarbetare. Med hjälp av de köksredskap som finns försöker de att laga mat åt soldaterna. Rummet är tomt mitt på dagen och under natten då det inte skall göras i ordning något nytt mål eller dukas av efter ett.

9-11. Förråd. I dessa rum förvaras mestadels mat och dryck men även i viss mån allmänt husgeråd. Kocken har nyckeln till dörrarna som normalt är låsta när det inte finns någon i köket.

12. Förläggning. I det här stora rummet ligger ett stort antal halmmadrasser och filtar spridda över golvet. Dessutom står det ganska många ryggsäckar, vanliga säckar och lådor och kistor i rummet. Det är här som största delen av de soldater som ligger förlagda i borgen tillbringar sina nätter och övriga lediga stunder. De umgås på olika sätt, exempelvis kan sägas att de ofta ägnar sig åt tärnings- och kortspel för att fördriva tiden.

13-15. Förråd. Här förvaras nästan all utrustning som används av borgens innevånare. Här har man helt enkelt det mesta. Rum **15** och underliggande källarvåning är vapenförråden och dit har bara officerarna nyckeln. Det förestås av en kunnig och klipsk man. De andra förråden innehåller stolar, tält och andra saker som kan vara bra att ha i krigstider.

16 a-j. Tjänarnas rum. Det här var tidigare de rum i vilka tjänarna bodde. Numera har de precis funktion även om de som sover där inte alla direkt är att betrakta som tjänare. I **b** bor de tre stallpojkarna och **i** och **j** bor föreståndaren för vapenförrådet. I **f-h** bor kocken och hans medhjälpare och i de andra rummen bor personer med liknande uppgifter.

17-19. Sovsalar. I de här rummen ligger halmmadrasser och filtar om vartannat. Här bor de soldater som inte bor i förläggningen (**12**).

20. Samlingssal. Den här stora salen har gjorts till samlings- och mötessal. Man använder den bara vid de tillfällen då det är viktigt att ett stort antal kan höra och se samtidigt. I rummets bortre ända finns ett högt podium, vilket man har byggt av en trasig vagn och lite plankor, och där står den eller de som talar till församlingen. Det ryms ett antal hundra personer om man packar ihop sig ordentligt.

21. Officerarnas matsal. I den här salen, i vars mitt det står ett långbord med tillhörande stolar, äter normalt officerarna sina måltider. De kan ju inte beblanda sig med vanligt slödder jämt heller!

Övervåningen

1. Hall. Upp till det här mycket breda, men korta rummet som mest liknar en korridor, leder de två trapporna ifrån rum **5** på undervåningen. Här uppe är det lite finare än på nedervåningen och man kan t.o.m. se att det hänger tavlor på väggarna. Inte heller är det likå lerigt och smutsigt på golvet. Melindor bor nämligen på den här våningen.

2. Vaktrum. I det här rummet sitter alltid sex vakter för att garantera att ingen annan än Melindor, Hagras och officerarna tar sig upp den här vägen. De roar sig på samma sätt som de flesta andra soldater, men de tycker även mycket om att leka med sina knivar.

3 a-e. Melindors svit. I dessa fem rum bor Melindor. Hon har skärmat av sig från arméns vanliga folk, men hon är fortfarande mycket respekterad och älskad även om det i viss mån börjar att avta. **3 a** är det rum där hon tar emot folk som besöker henne och det är inrett med ett bord och ett mindre antal stolar. I **3 b** sover hon, och där finns också en lucka upp till vinden. Vindsluckan är spärrad inifrån så man kan inte komma ner i Melindors rum från vinden. Hon har en ganska stor säng och dessutom ett klädskåp där hon hänger in sina egenhändigt sydda kläder. **3 c** används inte tillnågot särskilt. Där brukar hon slänga in saker som hon inte har någon användning för, varför det är ganska lätt att hitta halvskumma föremål där. **3 d** är vad man skulle kunna kalla för en liten sällskapssalong. Där finns en stoppad soffa och ett lågt bord. Dessutom hänger det konst på väggarna och i rummets ena hörn står ett uppstoppat rådjur. Rådjuret har hon inte fällt själv, även om det mycket väl kunde ha varit så, utan det fanns i borgen när de återtog den. I **3 e** intar Melindor alla sina måltider. Ofta ensam, men nästan lika ofta i sällskap av Hagras Rådgivaren. Samtliga dörrar in till Melindors svit är låsta (SG 10) nattetid och ovanför dem hänger en skylt på vilken det på berendiska står "Befälhavare".

4 a-b. Hagras svit. Här bor Hagras i två ganska stora rum. Det ena (**a**) använder han som umgängeskammare och där har han sådana saker som exempelvis sin vilostol och ett schackrutigt bord med fint utsirade pjäser. I sitt sovrum har han en säng, ett klädskåp för sina dyrbara kappor och en kista som står under sängen. I den har han låst in saker som sin formelsamling. Även dörrarna in till dessa rum är normalt låsta nattetid.

5-10. Officerarnas rum. I de här rummen sover de officerare som finns i borgen. Två personer sover i varje rum. De sover, liksom soldaterna, på halmmadrasser, dock något finare, tjockare och fräschare än de som soldaterna har tillgång till. Normalt förvarar de sina personliga tillhörigheter i en kista eller liknande som göms under en filt eller två.

11. Vaktrum. I det här rummet sitter alltid minst fyra personer ur den livvakt som Melindor omger sig med. De är avsevärt mycket skickligare än både officerarna och de meniga soldaterna. Deras stridsförmåga är aldrig nedsatt p.g.a. berusning eller lik-



nande utan de sitter mest lugna och tysta vid bordet och slipar eller putsar sina vapen.

12. Sammanträdesrum. I det här rummet har man installerat sitt taktikhögkvarter. På väggarna hänger halvtaskiga kartor över terrängen och på ett bord i rummets mitt ligger ett antal papper och liknande. Här träffas alltid Melindor och de övriga befälhavarna för att diskutera taktik och krigföring. Rummet är alltid låst, Melindor och officerarna har nyckel.

13. Hagras arbetsrum. I det här lilla tornet har Hagras inrättat sitt arbetsrum. Rummet har stora fönster och är därför ett troligt mål för rollpersonernas änterhakar om de kommer från borggården. I rummet finns ett antal bänkar och hyllor med kolvar, böcker, behållare och annat vetenskapligt användbart material. Dörren in hit är alltid låst och bara Hagras har nyckeln. På golvet har han målat upp ett pentagram i rött och gult.

14. Maskinrum. Härifrån styrs fällgallren vid porten. Dagtid finns det alltid tre eller fyra soldater här men nattetid är det vanligtvis bara en eller två.

15-19 Torn. Detta är tornens övervåning. Normalt finns det under dagtid ett par soldater här. I torn **17** finns det alltid två medlemmar ur Melindors livvakt. Torn **17** och **18** står i förbindelse med vinden.

20-21. Sovsal. I det här tvådelade rummet (**20**) bor hälften av Melindors tolv man starka livvakt. De andra sex bor i rum **21**. Båda rummen är inredda på ett ovanligt ombonat sätt för att vara gjort av soldater. De sover på halmmadrasser och filtar. De arbetar i sextimmarspass och sköter annars sina vapen, sover eller ger sig ut i staden.

Vindsvåningen

Även det här är en möjlig plats för rollpersonerna att ta sig in genom. Om de tar sig upp på den yttre muren, och sedan går armgång över till taket kan de ganska lätt hitta de luckor som leder ned till vindsvåningen. Vinden är i princip ett enda stort rum och det finns en hel del saker som man kan använda, dock mest kasserade bruksföremål. Det är aldrig någon som är här förutom i enstaka fall när någon berusad soldat förirrar sig hit. Det händer inte särskilt ofta.

MÖTE MED MELINDOR

När rollpersonerna anländer är Melindor tillsammans med Hagras i rum **4 a** och spelar lite schack. Om rollpersonerna har hamnat i ljudliga strider med livvakten kommer dock Melindor och Hagras ut ur rummet. De tittar på rollpersonerna och skriker: *"Nidländska spioner, döda dem!"* Om rollpersonerna däremot konfronterar dem i rum **4 a** ropar de istället på hjälp och drar sina vapen. Hagras avfyrar några blixtar mot rollpersonerna och drar sig bakåt. För att de skall lyckas kapa Melindors hand med svärdet måste de uttryckligen säga att de siktar mot den högra armen (–

5 i CL) och träffa utan att Melindor parerar. Om det lyckas huggs handen omedelbart av och faller till golvet. I stället för att blod rinner ur såret växer en ny frisk hand fram ur armen och Melindor verkar bli lite snurrig, likaså Hagras. Sedan vaknar de båda plötsligt upp, förtrollningen är bruten och svärdet blir åter till Tvillingstaven. Melindor tittar på rollpersonerna och kastar sig sedan skrattande och gråtande av glädje runt halsen på den av dem som står närmast dem. Hela tiden som förtrollningen har funnits minns hon bara som en dröm och när hon förstår vad hon höll på att ställa till med blir hon mycket glad, därför skrattet och tårarna. Även Hagras tackar rollpersonerna och förklarar att han inte förstod vad som tagit åt honom. Melindor ber rollpersonerna att berätta hela historien och när de så har gjort förklarar hon att hon anser det lämpligt att rollpersonerna beger sig mot Vicotniks palats för att konfrontera honom med Tvillingstaven medan hon själv och Hagras anför de allierade arméerna mot Vicotnik.

Man planerar att försöka slå en bräsch genom muren och sedan ta sig in i Nidland för att försöka slå de nidländska arméerna på deras egen mark. Om rollpersonerna blåser i hornet nu uppenbarar sig pegasen Enulisor (se *Helvetesfortet*) och hans vänner (lika många som antalet rollpersoner) och erbjuder sig att föra in dem i Nidland. Äventyret fortsätter vid "Mot Vicotnik!".

MOT VICOTNIK!

NÄR ROLLPERSONERNA har löst Melindor ur hennes förtrollning anländer pegasen Enulisor tillsammans med sina vänner. Rollpersonerna kliver upp på deras ryggar och det bär iväg. Mot Nidland, mot Vicotnik!

RESAN MOT NIDLAND

Rollpersonernas resa går först över allierad mark, men efter några dagar börjar de att komma in i områden som hålls av de nidländska styrkorna. Då börjar det bli svårare att hålla sig undan, speciellt med tanke på sällskapets ganska annorlunda utseende. Under dagarna, när de flyger, håller de dock troligtvis en ganska hög höjd vilket gör att de inte kan anfallas från marken, däremot kan de angripas när de på kvällarna måste slå läger. Nedan följer några förslag på möten som kan inträffa under den första delen av resan.

Möten

- När de går ned för landning på kvällen dyker ett stort antal allierade soldater upp och närmar sig försiktigt rollpersonerna och pegaserna. De frågar och undrar om allt mellan himmel och jord och kan lätt bli ganska påfrestande för lättirriterade rollpersoner och spelare.
- När de kommit in bakom fiendens linjer dyker en ensam carnavrionryttare upp som omedelbart styr sitt riddjur mot rollpersonerna och deras pegaser.
- Under natten smyger ett antal orcher inpå rollpersonernas läger vilket dock upptäcks av pegaserna som gnäggar i högan sky. Rollpersonerna får fem stridsrundor på sig att göra sig stridsberedda under det att de inväntar orchernas attack.

NIDLAND!

Efter att ha färdats i mellan tre och fyra dagar passerar de ovanför den nidländska muren och de börjar helt uppenbarligen komma in på fiendens kärnterritorium. Överallt finns små och stora härläger och fruktansvärda krigsmaskiner som ryker och sprutar svavel. Nu börjar rollpersonerna förhoppningsvis bli lite mer försiktiga. Under de första dagarnas resa kan du låta dem konfrontera lite slumpmöten och under den fjärde dagen inträffar händelsen som beskrivs nedan under "Tillfångatagna". Nedan följer några möten.

Möten

- De stöter ihop med en liten grupp om tre flygödleryttare som ger sig på dem och deras riddjur.
- På avstånd kan de se hur en gigantisk galär dras fram genom luften av vad som tycks vara tusentals silveralver. Förhoppningsvis gör de inga ansträngningar för att komma närmare galären. Gör de det så finns en mycket mäktig mörkermagiker ombord, som lär besegra dem.
- Den plats rollpersonerna väljer som nattläger visar sig ligga ganska nära ett nidländskt härläger och det kan hända att några av soldaterna förirrar sig till rollpersonernas lägerplats.
- När rollpersonerna precis har gått och lagt sig kan de höra högljudda skall som närmar sig. Det är en grupp helveteshundar och deras hanterare som fått upp spåret på pegaserna och känner att de behöver middag.

TILLFÅNGATAGNA

Under den fjärde dagen som rollpersonerna färdas ovanför Nidland blir de upptäckta av en stor grupp flygödleryttare från en luftgalär som är alldeles i närheten. Gruppen av flygödleryttare är totalt femton man stark (eller större om du tror det krävs för att avskräcka rollpersonerna) och rollpersonerna inser antagligen direkt att de inte har ens en sportslig chans eller så ger de upp efter en kort strid. Behövs det så är en eller flera av ödleryttarna mäktiga magiker. Rollpersonerna förs till galären och blir fråntagna sina vapen och sin utrustning utom kläderna och rustningarna (Tvillingstaven kamouflerar sig själv för att inte bli utsorterad från den övriga utrustningen). Utrustningen läggs i ett låst utrymme under fördäcket. Det är troligt att de kan lyckas gömma exempelvis någon liten kniv eller liknande utan att soldaterna hittar den. De sätts sedan i arresten och får tid att fundera över sina bekymmer. (Karta och beskrivning av ett nidländskt luftskepp finns i Kampanjboken). Om rollpersonerna söker efter pegaserna står dessa ingenstans att finna. Inte det minsta spår finns efter dem. Förhoppningsvis lyckas de lista ut något sätt att fly ur skeppet, gå i sådana fall till avsnittet "Mot Khaanîkel". Om de



inte lyckas komma på något sätt att fly fortsätter äventyret direkt vid "Mötet med Vicotnik".

MOT KHAANÎKEL

Om rollpersonerna på något sätt klarar av den inte alltför lätta uppgiften att ta sig bort från det luftskepp vars besättning tillfångatog dem (du kan hjälpa dem på traven. T. ex. kan eventuella magiker på galären skickas därifrån) händer följande. När de än flyr kommer de att hamna ungefär en halv dagsmarsch ifrån Khaanîkel, Nidlands huvudstad (beskrivs utförligt i Kampanjboken under avsnittet Städerna). De kan se stadens tinnar och torn, speciellt de på Vicotniks palats, när de 'tar mark' och de beger sig troligtvis sakta mot den, gissningsvis i skydd av nattens mörker. Terrängen kring Khaanîkel är ganska lätt för en grupp erfarna äventyrare att gömma sig i och det är troligtvis inga större problem för rollpersonerna att hålla sig gömda tills dess att de känner att det är dags att ge sig av mot Khaanîkel och Vicotniks palats. Under hela den ganska korta resan till Khaanîkel måste de ständigt undvika Vicotniks trupper som rör sig utanför staden och vara mycket försiktiga. När de väl nått Khaanîkel återstår ett problem; hur skall de komma in i staden? Det finns ett antal lösningar på problemet. De kan ta sig in i skydd av nattens mörker med ett gott rep eller med hjälp av lämplig magi. Vid det förstnämnda alternativet är dock risken för upptäckt minst sagt ofantlig. Som ett tredje alternativ kan de alltid klä ut sig till nidlänningar, soldater eller något i den stilen. (Obs! Detta blir mycket svårt om någon rollperson inte är människa eller har blont skägg eller motsvarande utseende som avviker extremt från vad som är normalt för nidlänningar.). Hur de än gör kommer de att någon gång bli tillfångatagna, se "Tillfångatagna igen". Utnyttja den här delen av äventyret mycket noga, det kan dyka upp många intressanta situationer, exempelvis om rollpersonerna lyckas ta sig så långt som till den Förbjudna Staden.

TILLFÅNGATAGNA IGEN

Trots alla vidtagna försiktighetsåtgärder blir rollpersonerna tillfångatagna igen. Om inte förr så när de tränger in i Vicotniks palats. De förs då upp i Vicotniks torn för att där få möta honom personligen. De eskorteras av fyra medlemmar ur hans personliga livvakt, Whrithagerna (beskrivs i kampanjbokens Varelseavsnitt), och hålls fångslade med magiska bojor. När de når toppen på tornet kan du övergå till avsnittet "Mötet med Vicotnik".



MÖTET MED VICOTNIK

Om rollpersonerna inte lyckades att fly från luftskeppet lägger detta till vid Vicotniks palats och rollpersonerna möts av en styrka ur Vicotniks personliga livvakt som förser rollpersonerna med magiska handfängsel och sedan för de dem till Vicotnik. Om de däremot lyckats fly från skeppet men blivit tillfångatagna i staden kan du börja läsa direkt, annars bör du förklara hur de tar sig upp i tornet osv.

"Ni stiger in i ett mycket stort rum med högt, välvt tak och diverse demoniska utsmyckningar. Allting är gjort i svart och ser mycket otrevligt ut. Ni är fortfarande eskorterade av de gigantiska svarta odjuren och ni bär även något slags bojor i svart metall som gör att ni känner er svaga och viljelösa. Längst bort i rummet kan ni se en gestalt som står med ryggen vänd mot er och mittemellan er och honom ligger en hög med era vapen, och Tvillingstaven. Gestalten verkar vara ganska kort och inte särskilt respektingivande. Inte kan väl det här vara den fruktade Vicotnik? Svaret får ni några sekunder senare när gestalten vänder sig mot er och säger: "Välkomna till min enkla boning. Det är jag som är Vicotnik och det är ni som är de Utvalda. Ni har kommit hit idag för att störta mig i mitt försök att nå världsherravälde och ni tror att ni kommer att lyckas, men det kommer ni inte. Visserligen har ni många gånger tidigare satt käppar i mina hjul, men ni har även hjälpt mig en bit på väg ganska många gånger, eller ni kanske inte minns..." Kåpan som täckte mannens anletsdrag faller till marken och kvar finns ingenting. Ingenting utom en stor svart rovfågel som sitter på marken, en fågel som ni mycket väl känner igen. Sakta återtar fågeln formen av mannen vars anlete ni nu kan se tydligt. Han är ganska kort, men kraftigt byggd och har mycket kraftig skäggstubb. Hans korta hår är lika svart som en korps fjädrar. "Så ni minns. Bra. Nu ska vi ta en titt på hur era vänner sköter sig i den batalj som nu står på området straxt öster om Grynnerbergen." Han snurrar runt och gör en svepande gest med handen och ni kan se hur en bild av ett slagfält uppenbarar sig i luften. Ni kan se hur de allierade styrkorna kämpar för allt vad de är värda, men det verkar som om de är alltför svaga för att kunna stå emot de attacker som ständigt görs av de nidländska styrkorna. Uppenbarligen håller slaget på att gå förlorat. Vicotnik ler mot er:

"Visst är det synd på så många goda soldater, men vad gör man inte för att bli den mäktigaste mannen i världen" Han skrattar högt och tycks växa med flera decimeter och ni börjar ana ansiktsdrag som ni har sett tidigare, någon helt annanstans. (SL: Om rollpersonerna såg statyn av Jachul i Densel kan du säga någonting om att den är förbluffande lik Vicotnik). *"Nu är det tyvärr så att även ni måste ge vika för mig och lämna plats för Vicotnik! Förbered er på att dö." Ni kan se hur han verkar förbereda en besvärjelse, och i samma ögon blick som han riktar sina händer mot er ser*

ni hur månen förmörkas och ni känner hur era armar fylls av en övermänsklig styrka och ni spränger de bojor som tidigare höll er fångna. Nu är det tid att ta upp kampen...»

Vad som händer är att den Gode bestraffaren uppenbarar sig och täcker månens skiva vilket ger samma effekt som en månförmörkelse, alltså kan inte Vicotnik använda sin magi (se Mörkermagiavsnittet i Kampanjboken. Hans magiska föremål fungerar dock i sin fulla styrka). Dessutom ger han rollpersonerna för en kort sekund övermänsklig styrka så att de kan spränga sina bojor för att ta upp kampen mot Vicotnik. Om någon av rollpersonerna tar i Tvillingstaven blir den omedelbart till det svärd den tidigare var och förblir i den formen så länge rollpersonen själv önskar och kan sedan när som helst återta formen av svärdet. Nu stundar den viktigaste striden i rollpersonernas liv. Vinner de så överlever de, men förlorar de går världen under. De får ingen mer hjälp utan får själva ta upp kampen mot Vicotnik och hans livvakter, som ingalunda är ofarliga krigare. Vicotnik själv är också en utmärkt duktig kämpe och kommer att bli mycket svår att besegra för rollpersonerna. Förhoppningsvis går rollpersonerna som segrare ur striden. Om de gör det kommer Enulisor och hans pegaser flygande genom luften, krossar ett fönster i taket på rummet och landar på dess golv, redo att föra rollpersonerna därifrån. När de flyger ut ur rummet öppnas i luften framför dem en magisk portal av den Gode bestraffaren och när de flyger genom den kommer de ut ovanför slagfältet. Där kan de se hur de nidländska trupperna flyr i panik och hur luftskeppen faller till marken och de förslavade silveralverna blir återigen fria. När de landar möts de av Melindor som tackar dem ur djupet av sitt hjärta.

EPILOG

När slaget är vunnet samlas alla kring en upphöjd plats mitt på slagfältet. Där står rollpersonerna tillsammans med Melindor och de hyllas av alla krigarna i hela den allierade armén. Hela kvällen och hela natten festar de på ett sällan skådat sätt.

Någon vecka senare rapporteras att alla nidländska arméer runtom i Ereb har drivits på flykt och att den förhäxade lokalbefolkningen har befriats ur sin förtrollning och allt är frid och fröjd. Men är det verkligen det? Vem vet var ondskan dväljs och var den kommer att titta fram nästa gång?

PERSONER OCH VARELSER

UNDER ÄVENTYRETS GÅNG stöter rollpersonerna ihop med ett antal olika personer och varelser (och föremål) av större eller mindre intresse. Många av dem presenteras nedan medan andra, som ansetts vara mindre viktiga, har fått ge vika. Dessutom presenteras många av de standardpersoner som rollpersonerna stöter ihop med i Kampanjboken. Som SL är det mycket viktigt att du lägger ned stor energi på att gestalta de personer som rollpersonerna möter; försök att göra teater av det hela och dra fram de speciella drag som alla SLP har. Det höjer känslan och inspirerar samtidigt spelarna till bättre skådespelarprestationer, vilket blir roligare både för spelarna och för dig själv. Den utrustning och de färdigheter som anges vid varje SLP är endast ett urval av det allra viktigaste och mest speciella som han/hon äger. Som SL får (och bör) du lägga till och dra ifrån efter eget tycke, för att krydda SLPna lite extra. SLPna är fördelade efter äventyrets olika avsnitt och följer kapitelrubrikerna. De presenteras i den ordning som de dyker upp i äventyret.

LANDORI

PARGAL

Pargal är lång, för att vara skogsalv, och ganska smal och spensligt byggd. Hans långa, svallande, snövita hår hänger ned över axlarna och når ned till halva ryggen när det är utsläppt. Ögonen är blå och har den för alver så speciella kattpupillen. Pargal var tidigare en mycket duktig jägare och krigare men har under den senare delen av sitt liv istället hängett sig åt filosofiska och magiska studier. Han älskar att vara nere i sin kastanjelund och titta i tjärnen för att se vad som händer runt omkring på Altor. De kläder han bär är alltid enkla och neutrala, men trots det mycket eleganta då han är sin egen skräddare, och en ypperlig sådan. Favoritkåpan är den bruna som han har bär även vid sitt andra möte med rollpersonerna. Pargal lever i Trädslottet tillsammans med sin livskamrat Ilaine som har delat hans liv under de senaste 3.247 (snart 48) åren och de har ett antal barn tillsammans. Till sättet är han mycket lugn och den enda person som skulle kunna få honom att brusa upp är troligtvis Vicotnik om han finge möta honom öga mot öga. Han har själv till stora delar ansvarat för Trädslottets konstruktion.

STY	10	SMI	17	KAR	18
STO	14	INT	22	KP	14
FYS	14	PSY	56	SB	0



Ålder: 4.271 år

Yrke: Magiker (animist)

Färdigheter: Långbåge 22, Överlevnad (skog) 35, Botanik 35, Zoologi 35, Drogkunskap 28, Animism 37 (alla besvärjelser till S: 37 – Skolvärde + 1T20), Hantverk (sömnad) B5, De flesta väsentliga språk till minst B4.

Utrustning: Allt som finns i att tillgå i Landori.

YNDAR — HERTACHS ARM

LAVAÖDLA

I området kring Hertachberget finns det ganska många otrevliga varelser. En av dem är lavaödlan. Den är ytterst tålig mot värme och brukar spendera en hel del tid med att simma i de lavafyllda kratrar som finns i ravinen. De är ganska stora, upp till 3 meter långa, och har svagt röda fjäll. Huvudet är avlångt och försett med en mycket kraftig käke. Ögonen är runda och har en hinna som gör att de inte tar skada av värme. Benen är korta i förhållande till kroppens storlek vilket gör att de rör sig ganska långsamt. Lavaödlan är egentligen ett utpräglat rovdjur, men eftersom det inte har funnits alltför mycket att äta på de sista tusen åren har de anpassat sig och lever på de näringsämnen som finns i lavan och på de enstaka smådjur som förekommer i området.

STY	25	SMI	10	KP	25
STO	30	INT	5	SB	+1T10
FYS	20	PSY	10		

Ålder: Varierar (upp till 300 år)

Förmågor: Smyga 12, Finna dolda ting 12, Upptäcka fara 10, Bett 12 (1T8, halv SB).

Övrigt: Förflyttning L8, 5 poängs fjällpansar

LÄDERFÅGEL

Luftens herrar i området kring Hertach är läderfåglarna. Stora fåglar som har ett vingspann på uppemot tre meter. De saknar fjädrar och kroppen och vingarna täcks av en tjock, mörk, läderliknande hud. Halsen är lång och smal och de har ett avlångt huvud med en spetsig näbb. De är ganska fega i grund och botten och anfaller helst i stora grupper, gärna två eller tre gånger fiendens antal. Då ligger de och kretsar ovanför sina offer och utstöter skrin som efter ett tag blir både obehagliga och irriterande att lyssna till.

STY	17	SMI	16	KP	13
STO	11	INT	5	SB	+1
FYS	15	PSY	9		

Ålder: Upp till 100 år

Förmågor: Flyga ljudlöst 15, Upptäcka fara 14, Finna dolda ting 14, Bett (1T8, halv SB) 14, 2 Klor (1T6) 15.

Övrigt: Förflyttning L5/F40, 2 poängs läderhud.

NATTKATT

Även nattkatten är en varelse som håller till i området kring Hertach, främst i den Förstenade skogen. Nattkatten är ganska stor och har helt kolsvart päls. Den är ett fruktat rovdjur och den brukar ge sig av på natten för att jaga de smådjur som finns i området. Käken är fylld med sylvassa huggtänder och klorna är rakbladsvassa. Den har gula ögon som saknar pupill (den ser trots allt mycket bra, dag som natt). Det händer även att den anfaller läderfåglar och andra större varelser.

STY	16	SMI	16	KP	15
STO	15	INT	5	SB	+1T2
FYS	15	PSY	11		

Ålder: Upp till 70 år

Förmågor: Hoppa 15, Klättra 15, Smyga 18, Spåra 9, Finna dolda ting 10, Upptäcka fara 14, Bett (1T10, halv SB) 15, 2 Klor (1T6) 15.

Övrigt: Förflyttning L16, 1 poängs päls.

STATYKRIGARE

Detta är de statyer som rollpersonerna stöter samman med på väg upp till Hertachs arm. De ser ut som högresta krigare i ringbrynja och är beväpnade med svärd och sköld av sten. De är magiska.

STY	20	SMI	8	KP	20
STO	20	INT	5	SB	+1T4
FYS	20	PSY	5		

Ålder: Gamla

Yrke: Krigare (magiska sådana)

Färdigheter: Svärd 10, Sköld 10, Finna dolda ting 8, Upptäcka fara 19.

Utrustning: Svärd av sten (BV 14, skada 1T10), sköld av sten (abs 14), rustning av sten abs 9.



DAECHETUEN — HERTACHS ÖVERSTEPRÄST

Denna man är ganska världsfrånvänd. Det enda som existerar för honom är Hertach och området runt omkring. Han har valt att lämna städerna vid kusten för att flytta hit och alltid ombesörja dyrkandet av guden. Hans utseende vittnar inte om de krafter han bär inom sig, utan snarare om de plågor en nekromantikers själ måste genomlida. Han är krumryggig och har oerhört blek hy. Vart han än går stödjer han sig på sin käpp och haltar fram. Ansiktet är lätt förvridet och där det en gång satt mänskliga ögon finns nu bara tomma hålor som stirrar ut i tomma intet (han ser lika bra ändå) vilket ger honom ett rätt hemskt utseende. Huvudet saknar hårväxt och är istället täckt med ett otal ärr, liksom hans övriga kropp. I sitt bälte har han alltid det ceremoniella svärdet Eungür som smitts för att bäras av Hertachs överstepräst. Han avskyr alla människor och alla djur och av den anledningen offrade han sina två tjänare till den store guden. När rollpersonerna anländer känner han sig hotad och kommer att göra allt för att hindra dem från att döda honom och Tvillingstavens väktare.

STY	10	SMI	9	KAR	7
STO	10	INT	17	KP	10
FYS	10	PSY	25	SB	0

Ålder: 87 år

Yrke: Magiker (nekromantiker)

Färdigheter: Giftkunskap 18, Svärd 12, Nekromanti 18 (Elemantarmagi om du inte har DoD: Magi), Läsa/skriva yndariska B5, forntunga B5, Upptäcka fara 14, Finna dolda ting 13.

Besvärjelser: Alla tillgängliga (Nekromanti S: 18 -skolvärde, Allmänna S: 1T6+7)

Utrustning: Magikerstav (käpp) med LADDNING E4, *BLIXT* E3, *PERMANENS* och NEXUS. Eungür, ett bredsvärd smitt i guldglänsande metall åt Hertachs överstepräster. Svärdet är förtrollat med FÖRTROLLA VAPEN E3, PERMANENS och NEXUS. En extremt 'god' person (exempelvis en av moder jords budbärare) kan känna en ond aura kring vapnet. En bärare av svärdet blir för var dag som går lite mer egensinnig och världsfrånvänd. Detta är inte så fruktansvärt markant utan spelaren kan, om SL anser att han klarar av det, fortsätta att spela sin rollperson. Om han inte klarar av det får han göra en ny rollperson och SL tar över kontrollen av den gamla.

WUUHG — TVILLINGSTAVENS VÄKTARE

I berget Hertach dväljs en stor demonisk varelse som för länge sedan placerades där av en magiker vid namn K'hadukil Hjurte. Den fick i uppgift att vaka över Tvillingstaven så att den inte skulle komma i händerna på fel personer. Varelsen fick namnet Wuuhg ('Väktare' på forn-yndariska) och stängdes in i berget. Varje gång någon stiger upp på bergets topp med avsikt att nå kristallstaven öppnas berget och Wuuhg kryper fram. Wuuhg har formen av en lång, svartfjällad orm med ett hornprytt huvud. Ögonen har en iris som skiftar i rött och gult och man blir lätt förvirrad och förlamad av att titta in i dem. Den är oerhört farlig och stryktålig och ger inte upp förrän den har förlorat samtliga sina kroppspoäng. Då kryper den tillbaka in i berget och försvinner, den har misslyckats med sin uppgift.

STY	60	SMI	10	KP	65
STO	80	INT	11	SB	+4T6
FYS	50	PSY	16		

Ålder: *Oerhört* gammal

Yrke: Väktare av Tvillingstaven

Färdigheter: Upptäcka fara 25, Bett 13 (1T6, halv SB), Svanssnärt (1T4) 10.

Utrustning: Ingenting

Övrigt: Wuuhg kan hypnotisera en person genom att övervinna dess PSY med sin egen på motståndstabellen. Om detta lyckas blir den hypnotiserade personen helt förlamad och kan inte göra någonting överhuvudtaget.

LJUSETS SPIRA — TVILLINGSTAVEN

Tvillingstaven är ungefär femtio centimeter lång och gjord i en ljus metall. Längs hela spiran finns det ett otal utsirningar och liknande som bildar fantastiska mönster. Den kröns av ett par vingar gjorda i en gyllene metall. Tillsammans med Demonspiran (beskrivs i äventyret Helvetesfortet) är den ett av Altors mäktigaste magiska föremål. Tvillingstaven har en fantastisk historia, vilken beskrivs under "Bestraffarens historia" och under "Vicotniks historia". Detta är det enda föremål som kan rädda världen från att gå under när Vicotnik får total makt. Spiran har inga andra speciella krafter än den att den hela tiden dras till det som är dess motpol, som i det här fallet framkallats av Demonspiran, nämligen den Onde Bestraffaren, och att den har makt att tillkalla den Gode Bestraffaren.

NIDLAND — KABSAHS SANDÖKEN

ABORGHIN/GRÜNDULF

(Kallas för enkelhetens skull Aborghin i större delen av texten nedan då det är det namn han använder vid kontakten med rollpersonerna)

För ett antal år sedan studerade en man vid namn Gründulf vid Mörkerakademin i Khaanîkel. Han var en duktig elev, men kuggades trots det vid slutprovet och förbjöds att använda sina magiska kunskaper. Han förvisades till att leva ett liv som eremit under Vicotniks kontroll. Men han lyckades bryta den kontrollen och begav sig istället ut i Kabsahs sandöken och byggde sig en liten boning i en klippformation, den plats där han bor nu. Han började att forska i sitt material och fann att det existerade en plats som hette Densel och blev väldigt intresserad av den, och under sina år vid Mörkerakademin hade han även hört talas om Tvillingstavarna. Han började förbereda sig för att kunna sätta sig upp mot Vicotnik med hjälp av någon av Tvillingstavarna.

Till utseendet är han en föga imponerande gestalt. Han är ungefär 145 centimeter lång, smal och tanig och har ett tämligen klotrunt huvud med grodliknande ögon. Han saknar den klassiska nidländska skäggväxten och har istället slätrakade kinder. Till sättet är han en utomordentligt trevlig och öppen person som gärna pratar och diskuterar. Han är även intresserad av trädgårdsodling och droger. När han träffar rollpersonerna vinnlägger han sig om att vara överdrivet trevlig (se nedan).

Avsikter: Hans avsikt är först att rollpersonerna skall leda honom in i Densel och precis i samma ögonblick som de kommer dit skall han dräpa dem. Därför vill han att rollpersonerna skall få så stort förtroende för honom som möjligt och av den anledningen kallar han sig för Aborghin vid mötet med rollpersonerna. Han utger sig även för att vara en av de sista 'goda' magikerna som finns kvar i landet och kämpar mot Vicotnik. När han sedan får reda på att de har Tvillingstaven, ser han en möjlighet att genom att få kontroll över den sedan kunna störta Vicotnik. Om dessutom någon av rollpersonerna kan läsa trakoriska och berättar om Stormarnas sal väntar han med det avgörande slaget tills de kommit igenom labyrinten. Det är viktigt att du spelar Aborghin extra noga och för att ge spelarna lite föraningar kan du låta hans mörka sida skina igenom någon gång, knappt märkbart men dock.

STY	9	SMI	10	KAR	9
STO	7	INT	17	KP	9
FYS	10	PSY	20	SB	0

Ålder: 65 år

Yrke: Magiker (mörkermagiker)

Färdigheter: Drogkunskap 16, Örtkunskap 15, Giftkunskap 18, Första hjälpen 16, Läsa/skriva hynsolgiska B5, nidländska B5, forntunga B5, Zoologi (Kabsah) 16, Mörkermagi 15, Nekromanti (Elementarmagi om du ej har DoD: Magi) 12, Stav 9.

Besvärjelser: Alla tillgängliga (Mörkermagi S: 8+1T8, Nekromanti S: 6+1T6)

Utrustning: Sandfärgad kåpa, stav (inte magisk), det som han har hemma i sina förråd.

DENSEL

Rashar

Rashar är en av de främsta disciplarna och den som väntas få ta över nästa domarplats som blir ledig. Han har arbetat hårt för att komma så långt och nu är han överbefäl (givetvis underställd Bestraffaren) för expeditionen som sköter utgrävningarna av staden Densel.

Rashar är en ganska storvuxen man som onekligen skulle ha kunnat bli något annat än magiker om man ser till hans fysiska förutsättningar. Han är ganska kraftig och är även ganska vältränad. Han har långt svart hår som han har flätat i nacken. Uppe på huvudet börjar han bli lite kal, men skägget är stort och kraftigt. Ansiktet är runt och hans ögon sitter tätt ihop under de mycket buskiga ögonbrynen. Som person är han synnerligen dominant och självsäker. När man talar märker man detta då han förkastar allt som man säger som inte direkt överensstämmer med hans åsikter som



"struntprat". Han är dock mycket plikttrogen mot Vicotnik och Kuzher och skulle aldrig drömma om att göra någonting som stred mot Läran. När han befinner sig utanför högkvarteret, vilket han bara gör sent på kvällen, bär han alltid en bredbrättad hatt och sin magikerstav i tirahnkristall. Anledningen till att han endast vistas ute på kvällar och nätter är den att han skadas av direkt solljus (se Mörkermagiavsnittet i Kampanjboken).

STY	11	SMI	10	KAR	10
STO	15	INT	17	KP	15
FYS	14	PSY	27	SB	0

Ålder: 54 år

Yrke: Magiker (mörkermagiker se särskilt kapitel)

Färdigheter: Läsa/skriva nidländska B5, forntunga B5, Stav 14, Mörkermagi 20, Nekromanti (Elementarmagi om du ej har DoD Magi) 18, Demonologi 17, Upptäcka fara 16, Finna dolda ting 14, Örtkunskap 16, Drogkunskap 18, Giftkunskap 20.

Besvärjelser: Samtliga tillgängliga (Mörkermagi S: 12+1T10, Nekromanti S: 10+1T10, Demonologi S: 8+1T10, Allmänna S: 10+1T10)

Utrustning: Magikerstav av Tirahnkristall (obrytbar, 1T10 i skada) med LADDNING E5, PERMANENS och NEXUS, samt diverse andra föremål ur expeditionens bagage.

Skelett i Labyrinten

STY	12	SMI	6	KP	10
STO	10	INT	2	SB	0
FYS	0	PSY	2		

Färdigheter: Bredsvärd 6, Medelstor sköld 7, Klättra 5, Hoppa 6, Slagsmål 8, Smyga 19.

Utrustning: Ett bredsvärd och en medelstor sköld.

LEVANDE RUSTNING

Denna rustning är förtrollad och rör sig och agerar i enlighet med den besvärjelse som skapade den. När dess KP når noll faller den sönder eftersom magin slutar att fungera. Rustningen har abs 6 och kan användas som helrustning efter det att den 'dödats'. (Om ni spelat *Helvetesfortet* har ni stött ihop med likadana rustningar förut. Varför kan man ju undra.)

STY	25	SMI	10	KP	25
STO	25	INT	8	SB	+1T6
FYS	0	PSY	3		

Färdigheter: Upptäcka fara 4, Stridsyxa 15, Medelstor sköld 15.

Utrustning: Medelstor sköld, stridsyxa av ett material med samma egenskaper som brons. Rustningen själv är gjord i samma material.

BESTRAFFAREN

I ett helt annat universum i en annan dimension skapades för oerhört länge sedan en varelse som kallades Thiri. På den plats där denna varelse skapades förhöll sig naturlagarna så att allting hade en 'mörk' och en 'ljus' motsvarighet för att balansen skulle bibehållas. Thiris 'mörka' sida var vid ett tillfälle ute på en av sina dimensionsfärder med sitt 'yttre jag' (det inre jaget finns alltid kvar på hemplanet). Denna del av Thiri besökte Altors sfär och bands som tjänare av de mäktiga gudar som härskade på den tiden och blev kallad Bestraffaren, för han fick straffa Altors befolkning för deras synder. En gång skickades han för att straffa en magiker vid namn Fhênesh för dennes synder. Fhênesh hade dock förberett sig och lyckades snärja Bestraffaren i den av tvillingstavarna som kallas Demonspiran och samtidigt förbanna honom (se *Helvetesfortet*). Demonspiran gömdes sedan undan och hittades inte förrän ett gäng äventyrare (läs:rollpersonerna) trillade ned i gravvalvet i vilket spiran förvarades. Sedan förlöste de den Onde bestraffarens 'yttre jag' (Portens väktare) och denne sprängde Helvetesfortet i luften. Då öppnades en port mellan de bägge dimensionerna och av krafterna drogs den Onde bestraffarens 'inre jag' in i Altors värld och de två blev ett i den Onde Bestraffaren. Denne begav sig till Vicotnik, sin tidigare herre, för att tjäna honom.

Vad som händer när rollpersonerna fullbordar ritualen nere i Stormarnas sal är att en port öppnas till Bestraffarens hemdimension och den Goda inkarnationen träder fram. Sedan utspelas en strid vilken den Goda inkarnationen vinner och därmed för alltid förvisar den Onda inkarnationen till en skendimension och därför själv indirekt binds till Altors värld då maktbalansen inte får rubbas på deras hemplan. Därför kan den också dyka upp för en sista gång i slutstriden mellan Vicotnik och rollpersonerna.



Grundegenskaper och liknande är fullkomligt ointressant. Bestraffaren är i princip en gud och kan göra "ganska mycket". Han har dock inte för avsikt att ingripa i människornas värld alltför ofta, förutom för att återställa den balans som rubbats av honom själv (den Onde). Han kan anta vilken form som helst och uppträder därför oftast på Altor som en ståtlig man iklädd ringbrynja.

OBS. Detta är inte identiskt med vad exempelvis Pargal berättar för rollpersonerna och det är inte heller meningen. Varken Pargal eller rollpersonerna skall känna till den sanna historien

HYNSOLGE

ALLIERAD SOLDAT

Med allierad soldat menas de som ingår i de allierade styrkorna. Beskrivningen är för en helt vanlig soldat, tänkt att vara en sådan man stöter ihop med i Hynsolge. Dessutom finns ju feliciska marinsoldater, kardiska riddare, hynsolgska motståndsmän osv.

STY	12	SMI	11	KAR	10
STO	12	INT	11	KP	12
FYS	11	PSY	11	SB	0

Ålder: Varierar

Yrke: Övervägande majoritet krigare

Färdigheter: Hoppa 10, Klättra 10, Handvapen 10, Sköld 10, Avståndsvapen 8, Upptäcka fara 8, Finna dolda ting 10, Första hjälpen 7.

Utrustning: Handvapen, sköld, avståndsvapen, öppen hjälm, läderrustning.

Övrigt: Officerarna har i allmänhet 5 nivåer högre FV på samtliga färdigheter.

MELINDORS LIVVAKT

Dessa elitsoldater är speciellt utvalda av Melindor själv för att försvara henne med sina liv.

STY	14	SMI	12	KAR	9
STO	14	INT	11	KP	13
FYS	12	PSY	11	SB	+1

Ålder: Varierar

Yrke: Krigare

Färdigheter: Hoppa 13, Klättra 14, Upptäcka fara 12, Finna dolda ting 13, Dra vapen 14, Bredsvärd 16, Medelstor sköld 16, Lätt armborst 15.

Utrustning: Rustning helt i nitläder, öppen hjälm, bredsvärd, medelstor sköld, lätt armborst, koger med 20 skäktor.

MELINDOR

Melindor har förändrats oerhört sedan rollpersonerna senast träffade henne. Hon är inte längre den visserligen mycket självsäkra, men alltid lika vänliga och trevliga kvinna som hon tidigare var. Nu har hon blivit ganska otrevlig och lite av en hänsynslös egoist. Hon har helt slutat att spela flöjt, vilket hon ofta gjorde tidigare och hon umgås sällan med någon annan än Hagras Rådgivaren. Inte heller är hon heller som tidigare en kvinna av folket utan hon har börjat att se ned på dem som om de inte vore mer värda än en spottloska. Dessutom har hon förskjutit Riorik, sin tidigare älskade man, under förevändningen att han skulle ha varit otrogen, vilket troligen inte är sant. Anledningen till hennes personlighetsförändring är att hon har fallit under Vicotniks kontroll, och nu är hon helt och hållet hans. Det enda sättet att bryta bandet mellan henne och Vicotnik är att med det svärd som Bestraffaren ger rollpersonerna (en inkarnation av Tvillingstaven) hugga av hennes högra hand i vilken Vicotniks märke sitter fastbränt.

Hon har långt, brunt, lockigt hår som hon normalt har uppsatt i en knut på huvudet. Till det yttre ser hon ganska bra ut. Hennes ögon är nötbruna och hon har slät, fin hy. Melindor var tidigare motståndsledare i Hynsolge och har därför många bra kontakter vilka hon utnyttjar, och en del av dem omvänds. Hon är en ypperlig bågskytt och vidare en synnerligen duglig svärdsfäkterska. Dessutom har hon väldigt goda kunskaper i taktik och truppföring.

Melindors avsikt: Melindor planerar att leda hela den allierade armén rakt in i ett bakhåll så att en enda gigantisk slakt skulle uppstå. Bakhållet skall ske en bit in i Nidland där fortfarande den nidländska huvudstyrkan finns vilket inte någon annan än Melindor känner till.

STY	13	SMI	15	KAR	15
STO	10	INT	13	KP	11
FYS	12	PSY	12	SB	0



Ålder: 32 år (har fyllt år sedan förra äventyret)

Yrke: Bard

Färdigheter: Läsa/skriva berendiska B3, Tala hynsolgiska B4, Sömnad B3, Första hjälpen 14, Långbåge 18, Bredsvärd 15, Liten sköld 14, Taktik 18, Överlevnad (skog) 16, Överklasstil 16, Spela flöjt B3, Rida 16.

Utrustning: Ringbrynja och hjälm med ringbrynjehäng, bredsvärd, liten sköld, långbåge, koger med 25 pilar, hingsten Faerth samt det som behövs ur slottets förråd.

HAGRAS RÅDGIVAREN

Även Hagras figurerade i äventyret *Melindors återkomst*. Han var på den tiden en ivrig motståndare till Vicotnik och hans medhjälpare räddade rollpersonerna undan döden vid ett tillfälle. Nu mera har även han hamnat under Vicotniks inflytande och han har förslöats och blivit ondskefull. Hagras gestalt är lång och kraftig, vilket gör honom mycket respektingivande. I hans ansikte växer ett långt, kraftigt helskägg och sitt långa, svarta hår har han oftast uppsatt i en stångpiska. Tidigare hade han alltid ett brett leende på sina läppar, men under den tid som rollpersonerna inte har träffat honom har det nästan helt försvunnit. Istället har rynkorna i pannan och kring de tidigare pigga, bruna ögonen, blivit betydligt påtagligare och mer markerade.

Hagras är dock fortfarande en mycket lugn och stillsam person som alltid tänker efter noggrant innan han handlar. Han har emellertid fått något lättare för att brusa upp och börja provocera vid diskussioner och ibland kan det t.o.m. hända att han blir våldsam. Han är fortfarande en inbiten schackspelare. Han känner inte till Melindors exakta planer utan bara i grova drag.



STY	12	SMI	10	KAR	13
STO	16	INT	16	KP	14
FYS	12	PSY	16	SB	0

Ålder: 59 år

Yrke: Magiker (Mentalist/elementarmagiker)

Färdigheter: Administration/juridik 18, Historia 17, Geografi 16, Botanik 12, Astrologi 16, Drogkunskap 13, Första hjälpen 15, Läkekonst 12, Läsa/skriva forntunga B5, berendiska B5, hynsolgiska B4, Schack och brädspel 16, Mentalism 16, Elementarmagi 12.

Utrustning: Går alltid klädd i en dyrbar, karmosinröd kåpa med guld- och silverbrokader. Magikerstav med SIGILL E4, NEDKALLA ÅSKVIGG E4, PERMANENS E8 och NEXUS E2. I övrigt har han vad som finns att tillgå i slottet i Bedorum.

ENULISOR

Enulisor var under 950 år Talyros evige följeslagare och nu när Talyros dött vill han hjälpa till att hämnas sin älskade väns död. Detta är anledningen till att han inte dött av sorg ännu, vilket normalt en pegas brukar göra när dess herre dör. Han är en pegas (bevingad häst, se *Drakar och Demoner: Monster* bok IV, s. 41) och en stor sådan. Han är mycket intelligent och kan kommunicera telepatiskt med alla intelligenta individer inom 25 meter. Han är även begåvad med en oerhört god hörsel vilket gör att han hör hornstötarna på ett ofattbart långt avstånd.

Enulisor är den äldsta av pegaserna i Grynnerbergen och kan närhelst han vill kalla till sig dem för att be om tjänster. När han anländer till borgen i Bedorum är de (inklusive han själv) lika många pegaser som rollpersoner. Det är möjligt att Enulisor väljer att följa någon av rollpersonerna under resten av dennes liv, om rollpersonen är intresserad.

STY	42	SMI	10	KP	22
STO	28	INT	19	SB	+2T6
FYS	15	PSY	16		

Ålder: 1.095 år

Färdigheter: 2 hovar (1T6) 16, 1 Bett (1T4, halv SB) 13, Smyga (och flyga ljudlöst) 15, Spåra 12, Upptäcka fara 17.

Övrigt: Enulisor förflyttar sig med F30/L26 och har 1 poängs hud som naturligt skydd.

VICOTNIKS PALATS

VICOTNIK ÄRKEMAGIKERN

Vicotniks historia: För länge sedan, innan alver och människor såg dagens ljus, fanns det en varelse som hette Grahë. Grahë kunde närhelst den önskade byta skepnad och förändra sig och dessutom kände den ofantliga kunskaper på ett område som man skulle kunna likna vid våra dagars magi. Grahë var en av de första varelserna på Altor och ungefär samtidigt som den existerade en liten men mäktig högkultur som kallades Hongria. De som levde i den kulturen påminde mycket om de varelser som nu kallas människor, men de var långt visare än dagens barn av Altor. Grahë anslöt sig till rasen och blev deras härskares närmaste man och började sakta arbeta för att få ännu större makt. För makt var vad Grahë hade hungrat efter alltsedan tidernas begynnelse. Han gick t.o.m. så långt att han ansåg sig jämställd med den tidens gudar och försökte nå deras boning, vilket han dock misslyckades med. Som straff för detta skickade gudarna en utomdimensionell varelse som kallades Bestraffaren mot honom. Denne Bestraffare lyckades han dock snärja i ett föremål som kallades Demonspiran. Han kände även till att det fanns en likadan varelse till, och med detta som utgångspunkt skapade han ytterligare en stav som han kallade Ljusets spira som blev Demonspirans motpol.

Bestraffaren hade även förbannats såtillvida att han var tvungen att uppfylla en önskan åt härskaren över riket innan han blev befriad ur sitt fängelse. Plötsligt bröt en oförklarlig epidemi ut i riket som snabbt gick under varvid Grahë beslöt sig för att bege sig därifrån och lämnade efter sig Demonspiran i ett gravvalv djupt under jorden. Grahë antog vid den här tiden ett nytt namn och ändrade sitt utseende. Han blev Jachul (gissa varför Aborghin ryckte till när han såg statyn i Densel). Som Jachul vandrade han ut över slätterna öster om det landskap där han tidigare vistats i högkulturen. På den plats han kommit till beslöt han sig för

att bygga en stad som han kallade för Densel. Många andra varelser och personer, liksom han kunniga i olika sorters magi, strömmade till och hjälpte till att uppföra byggnader av olika slag (se Historieavsnittet i Kampanjboken). Han byggde en plats som han kallade för Stormarnas sal under sitt citadell och på väggarna lät han Ödet måla bilder föreställande framtiden.

Densels innevånare gick dock för långt igen i sin strävan efter makt och i ett hundratal år lät gudarna det blåsa stormar av sand i området som begravde staden helt. Där var Jachul fängslad under femtusen år innan han lyckades bryta sig ur sitt fängelse och återigen ge sig av på färd. Han var nu svagare än tidigare, men fortfarande mycket mäktig och han begav sig till ett område som kallades Akrogal och där under namnet Margyl tog ledning över ett folk som efter honom kallas margylerna. Med dessa som redskap intog han sedan en plats som kom att bli hans hem under drygt tvåtusen år, Yndar. På Yndar utvecklade han ny magi. Inte alls lika mäktig som den han en gång känt, men mycket handelskraftig och mörk. Han lät även gömma Tvillingstaven på ett berg som kallades Hertach och placera en ond demon vid namn Wuugh för att vakta den. Återigen retade han gudarna, och då detta var den tredje gången lät de förbannelsen komma och han låstes in i en annan dimension och hans livsverk förflyttades och förtvinades.

Under nästan tusen års tid satt han inlåst i den främmande dimensionen och försökte hela tiden utveckla sitt tänkande och sin magi. Trots att gudarna hade tagit en del av hans kunskaper ifrån honom hade de inte lyckats ta allt och han var fortfarande mäktig. Ungefär runt år 0 e.O. lyckades han dock slita sig ur sitt fängelse och åter komma till Altors sfär där han kom att hamna i Akrogal. Där mötte han Treh'al Kash, en mästare på kroppsbehärskning och magi med vars hjälp han återigen började att utveckla sin mörkermagi. Efter ett par hundra år tillsammans med Treh'al Kash gav han sig återigen av, dock inte förrän han hade bragt Kash om livet. De som träffade honom kallade honom för Ärketrollmannen, eller på akrogaliska, Vicotnik. När han sedan steg in i det område som skulle komma att kallas Nidland började han åter sin strävan mot gudomlig status.

Vicotniks person: Vicotnik är en uråldrig varelse som gång på gång försökt nå det han åtrår mest av allt; Gudomlig status. Under åren har han kämpat för det och han har under åren utvecklat en grymmare och mer världsfrånvänd attityd. Han skrattar åt människor som försöker trotsa honom och han skrattar åt gudarna, vilka trots allt har satt käppar i hjulen för honom ett antal gånger. Nu när han inser att människor trotsar honom blir han mycket förvånad och om rollpersonerna besegrar honom blir han betydligt mer förvånad.

Utseende: Genom årtusendena har Vicotnik haft ett mycket stort antal utseenden. Som Vicotnik är han en liten, rundnätt man med kraftig skäggstubb. Han ser inte alls farlig eller hemsk ut, trots att han är det. Han har hela tiden anpassat sig till att se ut som dem han rör sig bland. När han konfronterar rollpersonerna har han först Vicotnikgestalten och förändrar sig sedan närmare Jachul, Densels skapare. Grundegenskapsvärdena inom parentes är de som han har när han slåss med rollpersonerna.

Förmågor: Han kan byta skepnad till i princip vad han vill, har totalt mörkerseende osv. De flesta av förmågorna är dock helt magiska och kan därför inte användas under slutstriden mot rollpersonerna.

STY	16 (25)	SMI	12 (15)	KAR	18
STO	8 (20)	INT	25	KP	20
FYS	20	PSY	87	SB	0 (+1T6)

Ålder: 12.456 år

Yrke: Magiker (alla skolor)

Färdigheter: Alla nödvändiga till minst FV 20. Tvåhandssvärd 25, Mörkermagi 65, Nekromanti 59, Demonologi 60, Spiritism 54, Elementarmagi 51, alla övriga magiskolor 35.

Besvärjelser: Alla tillgängliga till samma S som FV i magiskolan. Allmänna besvärjelser S 40.

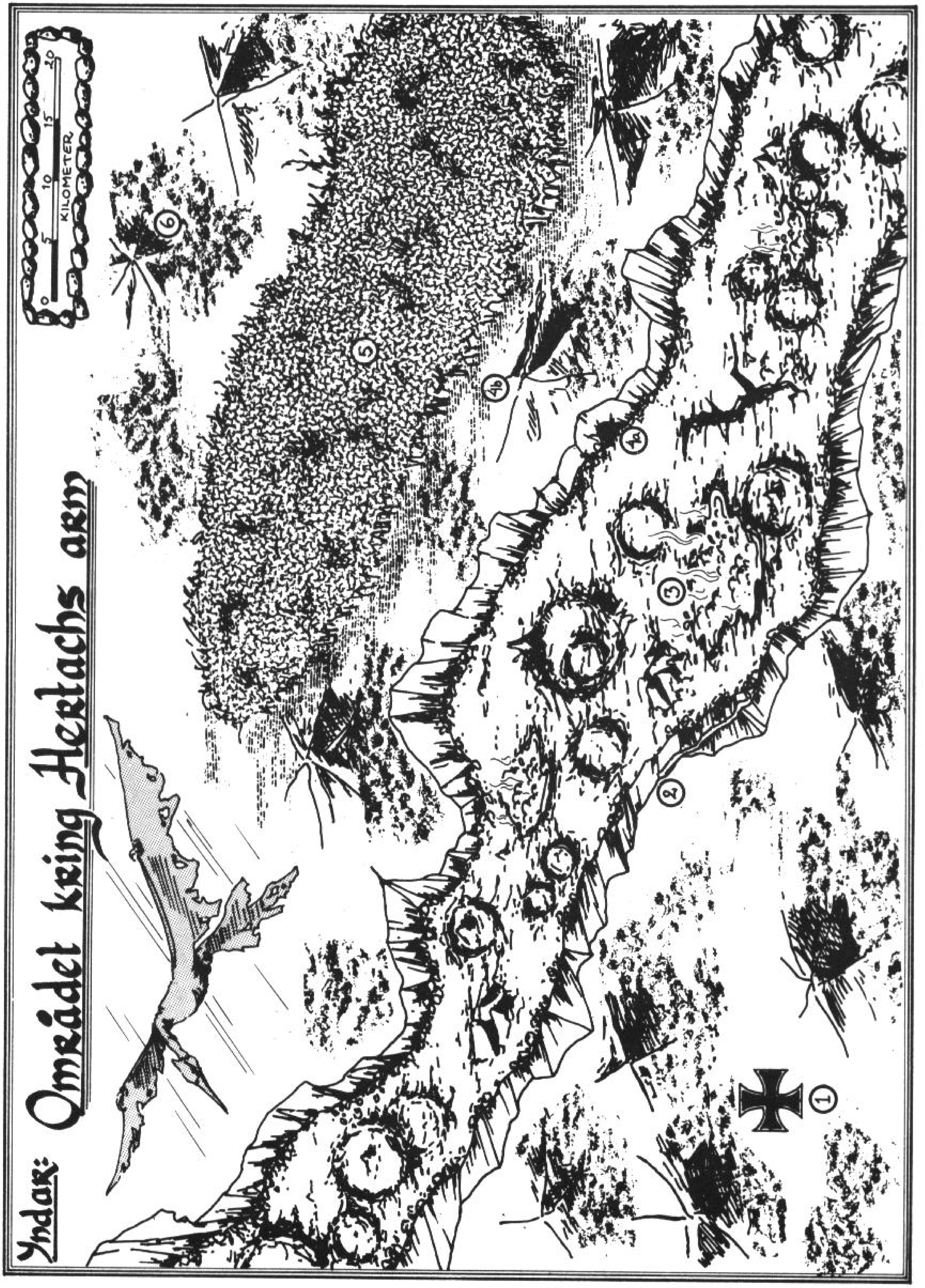
Utrustning: Det magiska tvåhandssvärdet Hytrang (FÖRTROLLA VAPEN E6, PERMANENS och NEXUS), samtliga kläder belagda med SKYDD E10, PERMANENS och NEXUS. Dessutom all utrustning som kan tänkas finnas i hans palats.

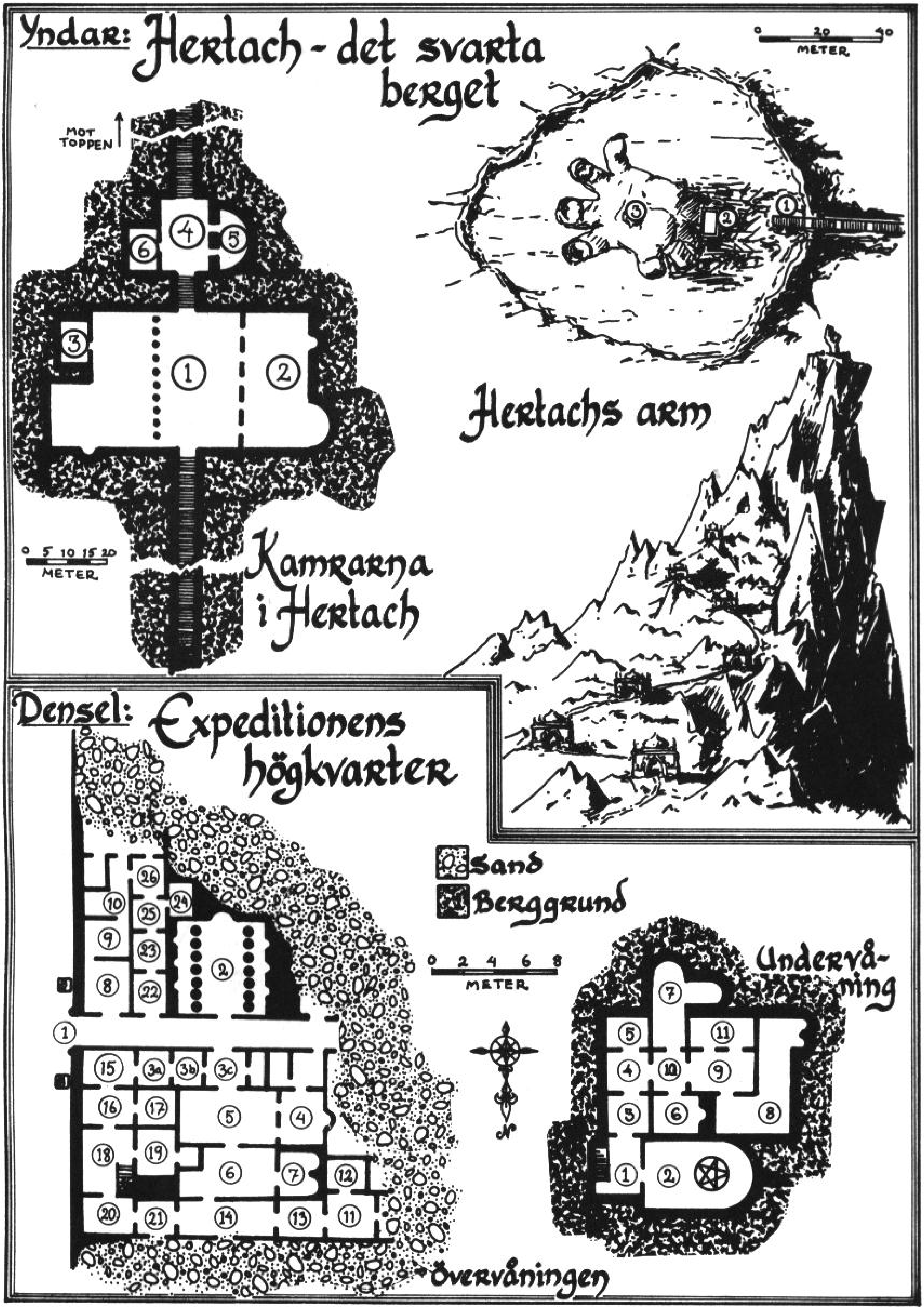
Övrigt: Kom ihåg att eftersom Bestraffaren skymmer månen kan inte Vicotnik använda sin magi. När Vicotniks totala KP når noll upplöses han i en liten slemmig pöl. (Om du tycker att han är mäktig nu, tänk på att han har försvagats till kanske en tiondel av sin tidigare kapacitet genom att ha suttit fängslad på så många olika platser och under oändliga tidsperspektiv).

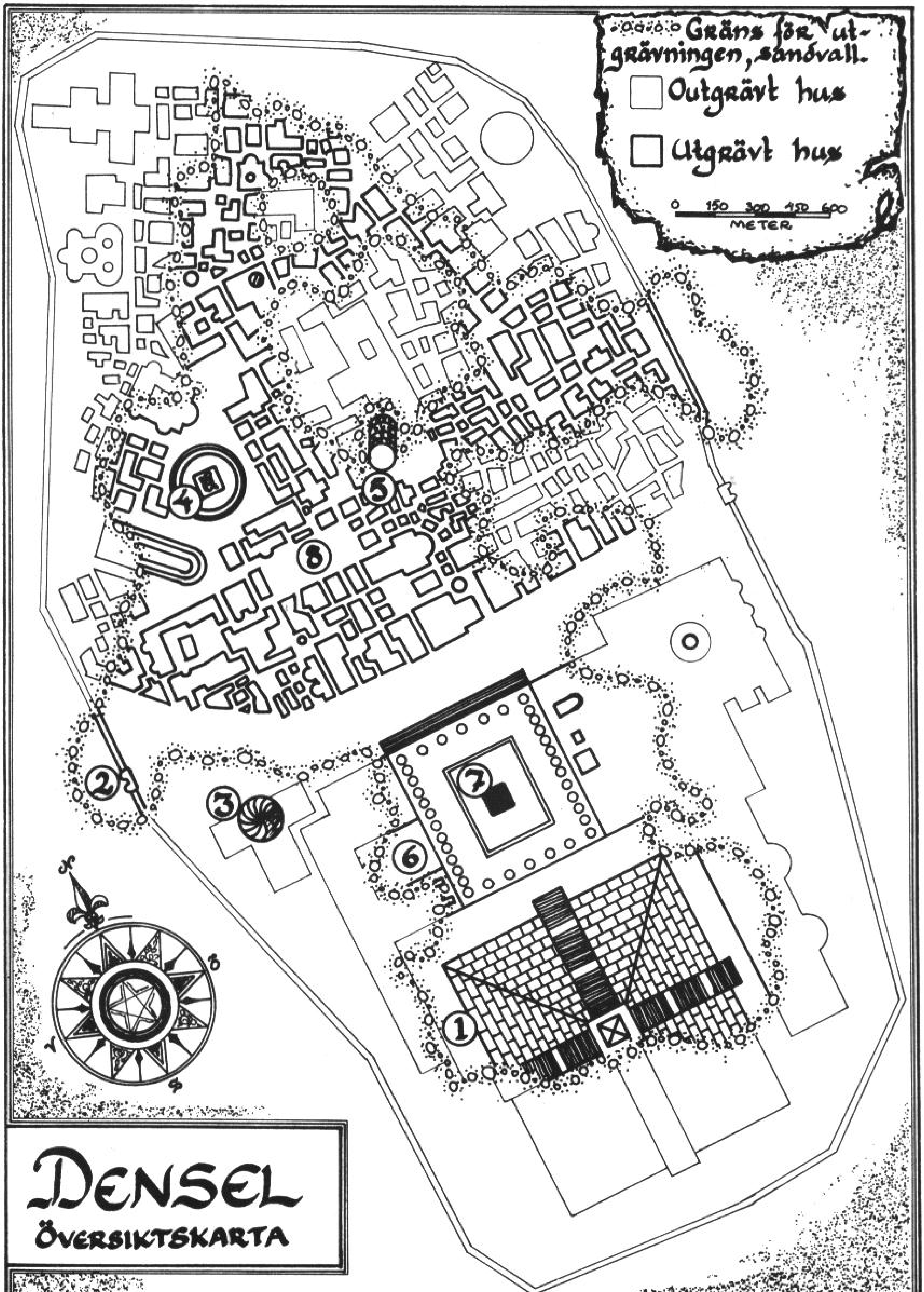

Cer-skogen
Cere-
Nidabergen
Torshem
Landori
Atrema
Jor-pagna
Ar-gald
Entika
Lindaros
Kandra
Fervidun
Berendien
Tolanhalvön
Erbulasbergen
Sidon
Tyros
Elikon
Felicien
Pelenos
Gerdikk-arkipelagen
Berg
Kullar
Nidländska muren
Riksgräns
Översiktskarta över Sydöstra ErebAltor

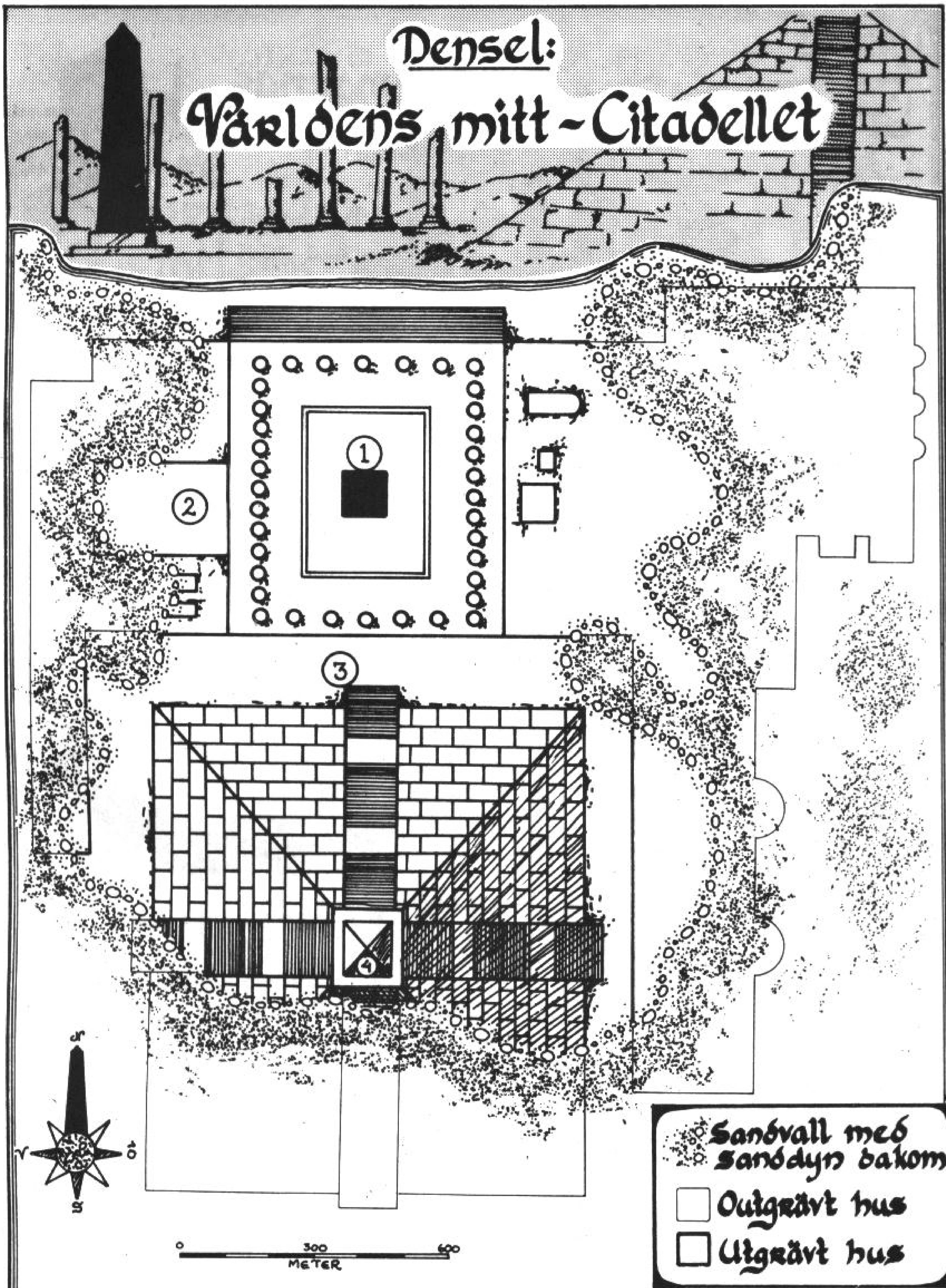


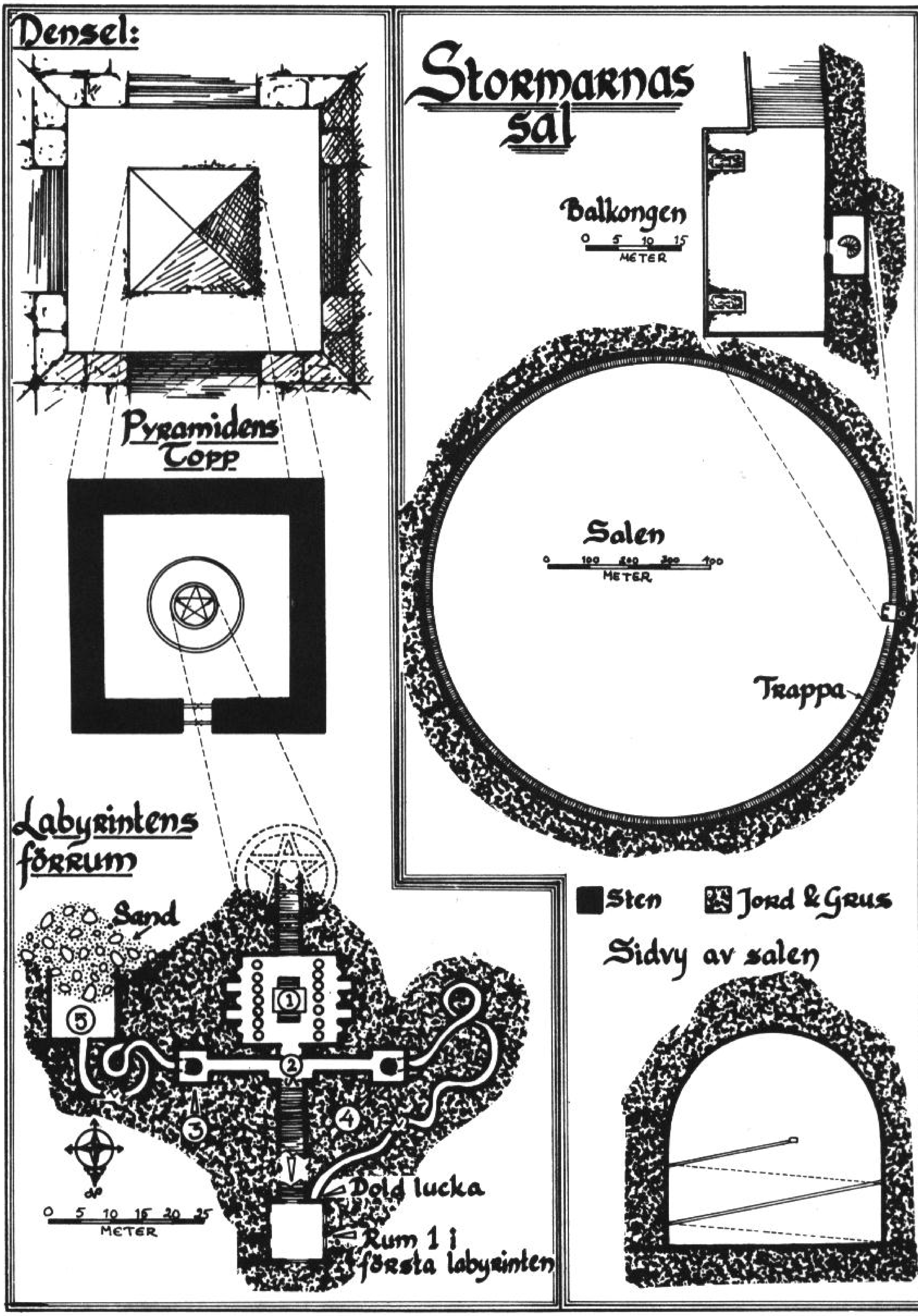
Val
Okänt
Land
Lîrvella
Lîrslätten
Maseva-
bukten
Khaanîkel
Slaghar
Atlar-
slätten
Jalla-Jalla
Nidland
Grynnerbergen
Gråborg
Ümerhit-
höglandet
Demon-
Besporho
Kaïrleil
Ever-
slätten
Tung-
an
Hynsolge
Chö-
viskir
Golwyndas
Sötvattenshav
Krun
Khaka
Arkhaz
Stad
Huvudstad
Skog
Kustlinje
med flod
Smyrrha
0 10 20 30
Mil
Stabul
Raas
Narram

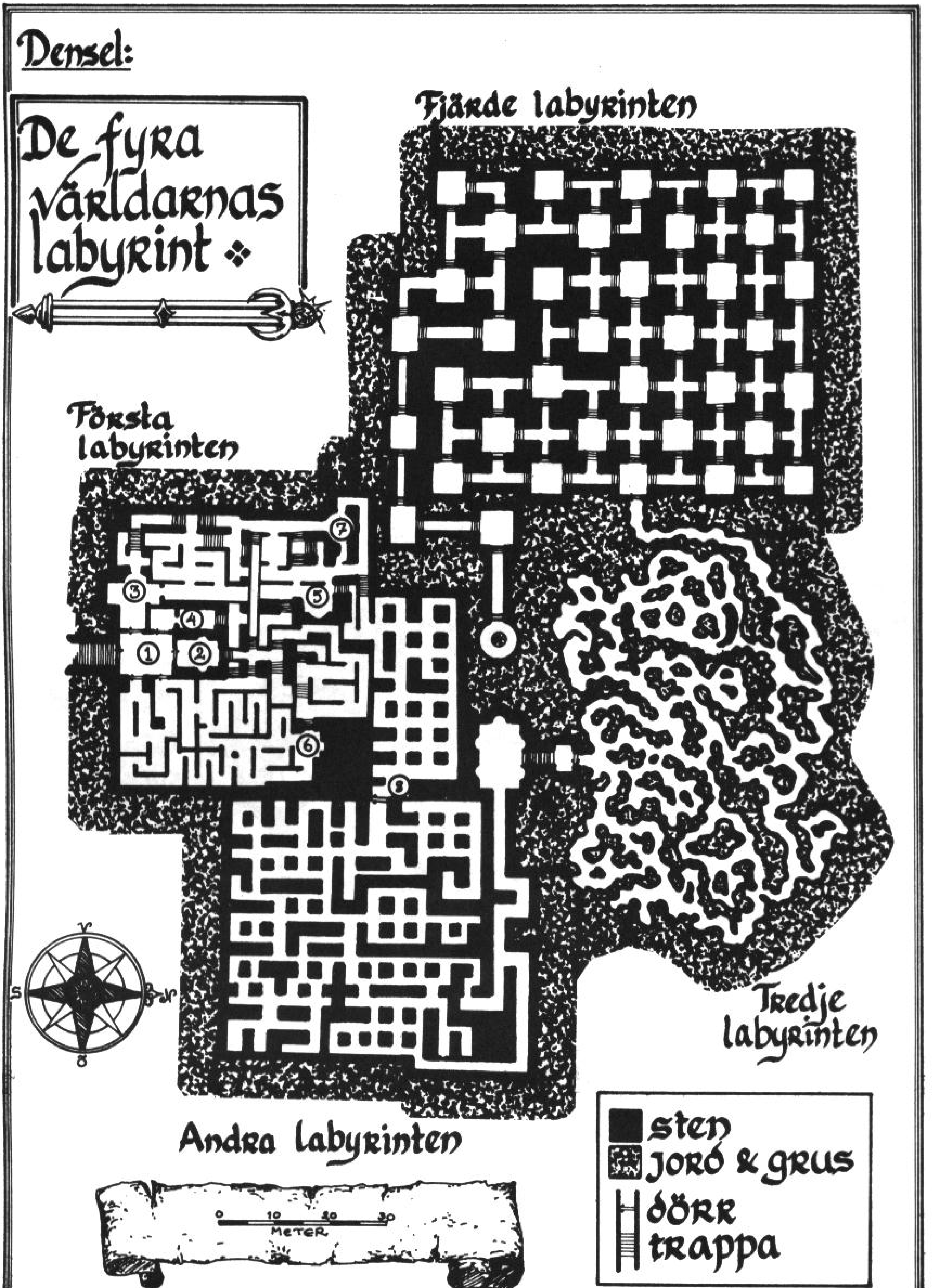

Yndar: Området kring Hertachs arm
0 5 10 15 20
KILOMETER
1
2
3
4a
4b
5
6

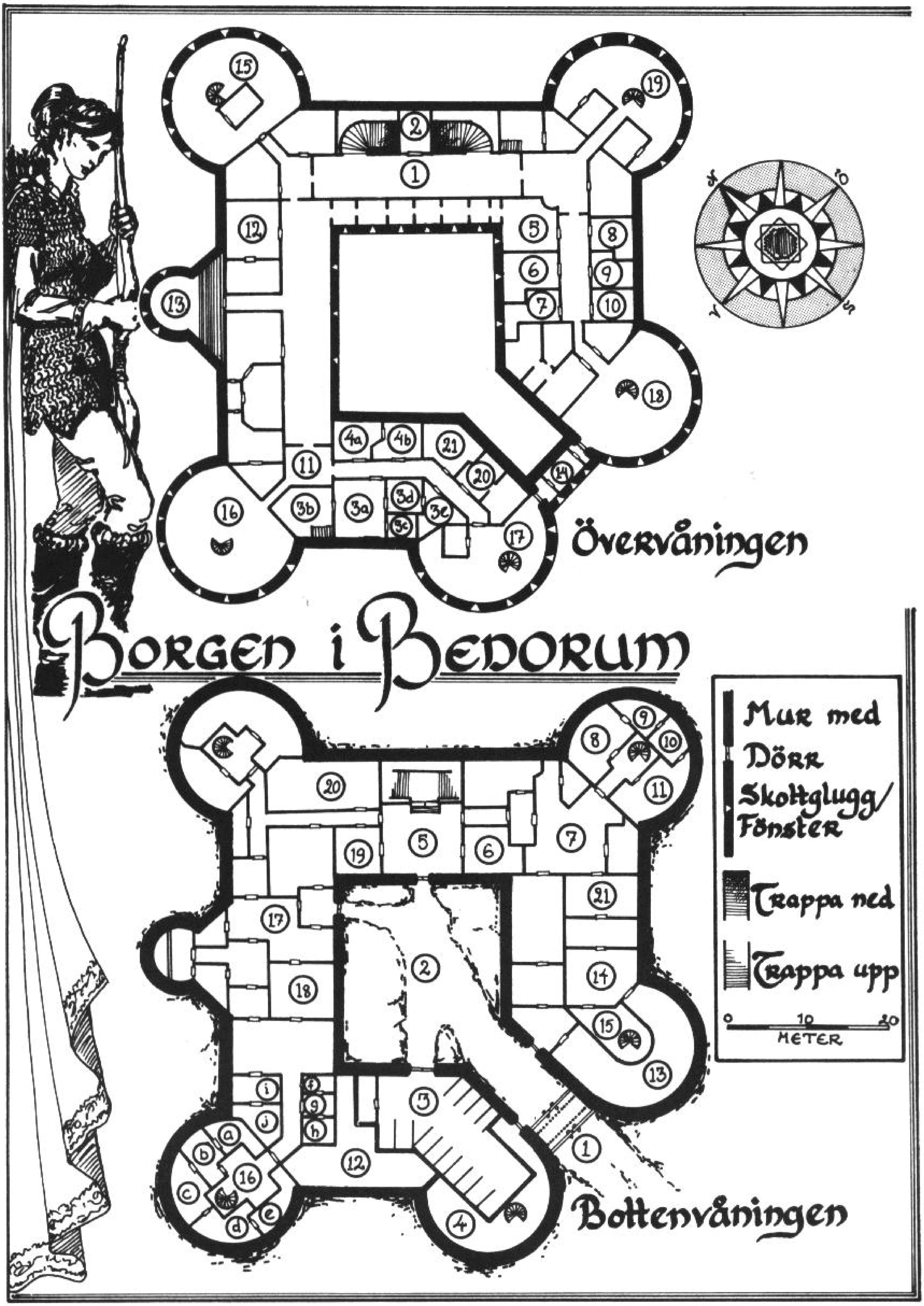

Yndar: Hertach - det svarta berget
0 20 40 METER
MOT TOPPEN
Hertachs arm
0 5 10 15 20 METER
Kamrarna i Hertach
Densel: Expeditionens högkvarter
Sand
Berggrund
0 2 4 6 8 METER
Undervå-
ning
övervåningen

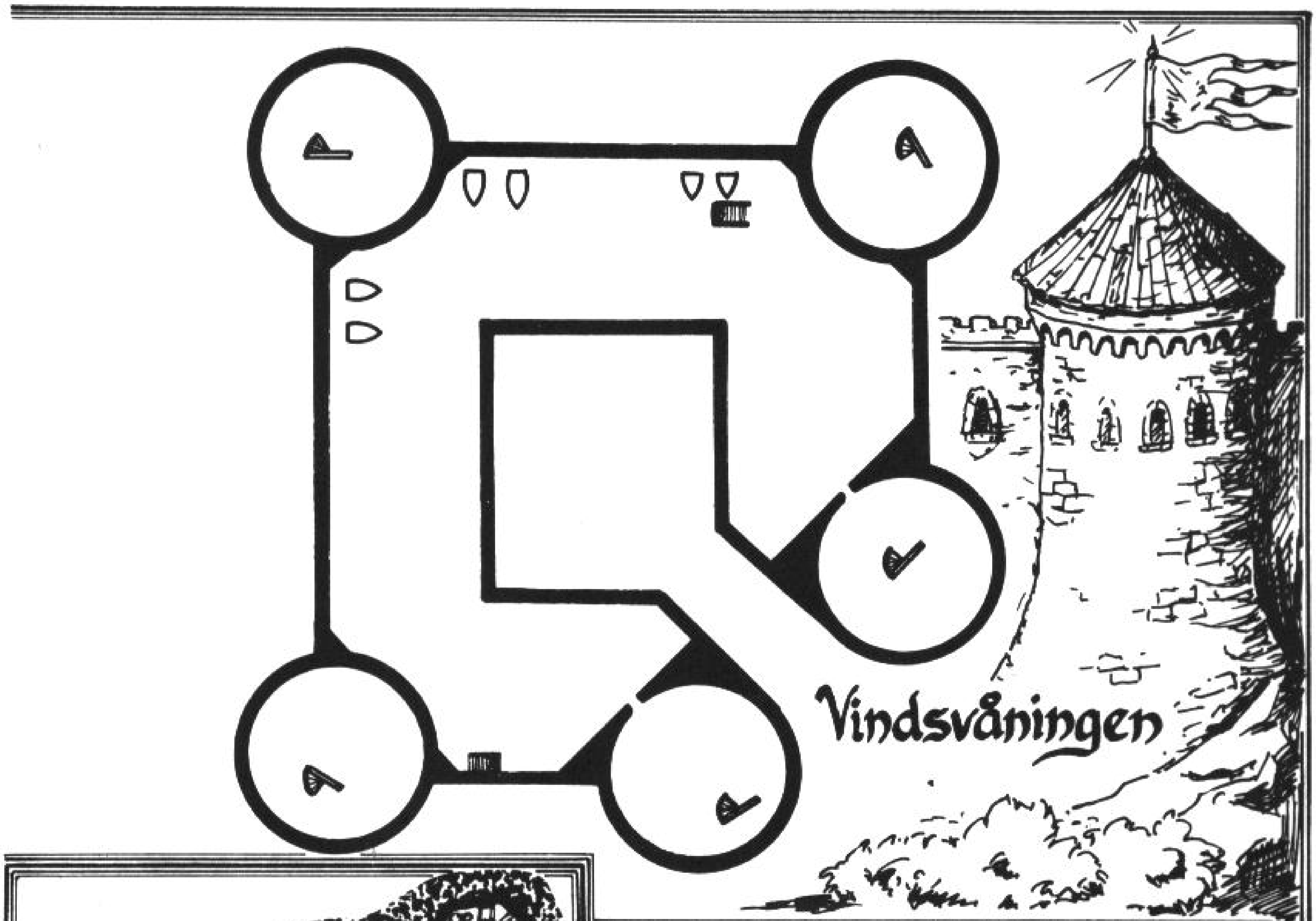

Gräns för utgrävningen, sandvall.
Outgrävt hus
Utgrävt hus
0 150 300 450 600
METER
1
2
3
4
5
6
7
8
DENSEL
ÖVERSIKTSKARTA


Densel:
Världens mitt - Citadellet
1
2
3
4
N
V
Ö
S
0
300
600
METER
Sandvall med sanddyn bakom
Outgrävt hus
Utgrävt hus


Densel:
Pyramidens Topp
Labyrintens förrum
Sand
1
2
3
4
5
Dold lucka
Rum 1 i första labyrinten
0 5 10 15 20 25
METER
Stormarnas sal
Balkongen
0 5 10 15
METER
Salen
0 100 200 300 400
METER
Trappa
Sten
Jord & Grus
Sidvy av salen


Densel:
De fyra världarnas labyrint
Fjärde labyrinten
Första labyrinten
Tredje labyrinten
Andra labyrinten
sten
jord & grus
dörr
trappa
0 10 20 30
METER


Övervåningen
Borgen i Bedorum
Mur med
Dörr
Skottglugg/
Fönster
Trappa ned
Trappa upp
0 10 20
METER
Bottenvåningen


Vindsvåningen


Aborghins Boning
1
2
3
4
5
6
7
8
Sten
Jord o. Grus
Vatten
Stendörr
0 2 4 6
METER


Pargals Trädgård
1
2
3
4
5
6
0 2 4 6 8 10 12
METER

ÄVENTYRSSPEL®